

6,90€

Joker

julij 2013 240

Poletne vsebine: potapljaški vedež, anali o SNESu, povezljive spolovilne igračke, testis vseh igričarskih tipkovnic

Ko te gledam globoko v dušo, vidim široka obzorja in kipečo radost.

Star rek pravi: če hitro daš, dvakrat daš.



Naj bo moj ventilček izziv za tvoja pljuča!

Saj bi rekel, da iščem tuno za svojo harpuno, ampak to bi bil game over.






WARNER BROS. PICTURES

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 240
julij 2013
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Šerlok
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. Zadnjič, mamu jim! DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Poletje sicer ni najbolj oznanilni čas, a še vedno odmeva E3, zlasti dogajanje okoli konzol prihodnje generacije. Ponovno in ne poslednjič pišemo o njiju. Ter o dobrem starem PCju.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Ste že slišali za družbeno koristno delo? Verjetno ste, saj zadnje čase v poročilih obirajo naše tajkune, kako se hočejo s tem institutom izogniti zaporu. In na papirju se sliši zelo dober dil, kajti en dan za rešetkami je vreden zgolj dve uri tovrstnega dela.
A nihče ni povsem prepričan, kakšno naj bi to delo bilo. Možje za šankom v gostilni itak takoj pogruntajo, da je to eno afnanje in da bodo tako grdavži, ki so nam pokradli državo, prišli skozi na poceni način. Ker imajo veze, jim bojo pa gotovo samo poštempljali listek in hop!, dolg državi bo poravnan.
Morda imajo gospodje in gospe, ki bi zdaj delali družbi v korist, res poznanstva, ki bi jim omogočila lahkoten izogib zasluženi kazni. Toda družbeno koristno delo je navadnega državljana v prvi vrsti delo. Potrdim lahko iz prve roke, ker sem se odločil, da za prometni prekršek ne bom prispeval denarja v državni prašičevec, marveč bom raje 'delal kaj koristnega'. Seveda so denarne kazni ovrednotene malo drugače. Ura dela je vredna približno pet evrov, kar niti ni slabo, kot ve marsikateri študent. Malce sicer zbode, da bi bila moja peripetija z radarjem na tečajnici vredna več kot tri mesece zapora. Ampak hej, država je tako zastavila in proti državi ne moreš dosti.
No, kako boš delal za dobrobit naše Koroške, določi Center za socialno delo. Vedno imajo na razpolago par organizacij, ki potrebujejo fizikalce. Za urejanje okolice, pobiranje smeti, razne organizacijske pomoči, delo v azilu za živali – skratka za posle, ki jih lahko opravlja nešolan človek. Če naletijo na bolj izobraženega, se tudi zanj najde kaj konkretnega. Recimo, da bolj neukim pomagaš izpolnjevati obrazce na občini, ali pa, kot v mojem primeru, da nudim pomoč varovancem v domu ostarelih in jih kratkočasim. Dotično delo je vse prej kot lahko in marsikdo bi raje plačal kazen. A povem vam, da bom, če se bom še kdaj znašel v podobni situaciji, ahteval isto. Tako, kot ne darujem denarja v dobrodelne namene, ampak grem raje nekaj naredit. Takrat vsaj vem, da je nekdo bil mojega prispevka deležen v polnosti. Za denar pa vemo, da rad ponikne. **Quattro**

PODPORNIKI

Na naslovnici je letnemu času primerna ilustracija, ki gre na rovaš potapljaškega vedeža, novega Larryja in slane ume.

Večina kopalcev je z masko že pogledala pod vodno gladino in se divili priobalnemu življu. Kar je v redu, kajti morsko dno, po katerem stopamo tako previdno, včasih celo z odporom, postane ob videnju manj tujsko. Vendar je snorklanje, četudi mojstrsko dosežeš pet metrov in več, le klavrn demo resničnega izleta v Neptunovo kraljestvo.

Naš mikrosvet je često dolgočasen, omejevalen in rutinski. Zato se mnogokdaj zatekamo v druge onkraje, tja, kjer vsaj za nekaj časa odženemo tegobe vsakdanjika, kredite, šefa, kapavico, črnogleda poročila in tečne babe. Milijoni vandrajo v Azeroth in druge pravljične dežele nalinijskih iger. Tisti, ki so bolj v sožitju z naravo, najdejo mir v hribih. Adrenalinski zasvojenci skrbi preganjajo z vratolomnimi skoki, letanji in drvenji. Meditacija in regresija so izleti na druge ravni za ezoterike. Najbolj obupanim je edina vozovnica v pozabo beli prah. Obstaja pa zaokrožen svet v pravem pomenu besede, ki združuje elemente vsega naštetega: neverjetno pisanost, domišljijska bitja, naravo, spokojnost, adrenalin in do neke mere omamo. V mislih imam podvodni svet, ta gromozanski in privlačni ekosistem, ki nam je po eni strani na dosegu roke, v resnici pa slabo raziskan in okušen le od peščice.

Večina kopalcev je z masko že pogledala pod vodno gladino in se divila priobalnemu življu. Kar je v redu, kajti morsko dno, po katerem stopamo tako previdno, včasih celo z odporom, postane ob videnju manj tujsko. Vendar je snorklanje, četudi mojstrsko dosežeš pet metrov in več, le klavrn demo resničnega izleta v Neptunovo kraljestvo. Šele potapljaška oprema, dasi na kopnem sila okorna, namreč omogoči konkretno podgladinsko samostojnost in neverjetno svobodo prostorskega premikanja, primerljivo le še s sprehodom po vesolju. Vsak podvig resda terja predpripravo in opremo, a doživetje je tako edinstveno, da se je po prvi pokušnji težko upreti zovu podvodja, ki kliče ob vsaki primorski priložnosti.

Cikam seveda na turistično potapljanje, ne na tehničnega. Torej tistega za zabavo, ki ne zahteva nikakršnih posebnih veščin, in ki ga tržijo na vsaki rivieri. Niti dober plavalec ti ni treba biti, čeprav je domačnost z vodo seveda priporočljiva. Edini pogoj je nekajdnevni tečaj, na katerem se prvič soočiš s kupom novega hardvera in nastavitev, se spoprimeš s pritiskom v ušesih in izveš nekaj o plinih ter plovnosti. Večino tega instantno pridobljenega znanja sicer hitro pozabiš, ampak duri vseh svetovnih morij so ti nato na stežaj odprte.

Da bi izkusil biološko zanimivost drugega sveta, ti sploh ni treba pluti v daljna morja. Za začetek presenetljivo zadostuje pokuk v Piranski zaliv. V Jadranu sicer ni tropskih barvic in veleribakov, toda pestrosti in raznovrstnosti ne manjka. Pravzaprav si zreš iz oči v oči z mnogo več konkretnimi živalmi kot na izletu v gozd. Okoli tebe plavajo šole salp, spod skale prileze pritlikava hobotnica, ki se ti prijateljsko ovije okoli roke, iz peska te opazujejo vkopane rakovice, po skalah so celi nasadi ožigalkarjev in na morskih travnikih, celo znotraj urejenih kopališč in le dva metra pod gladino, vidiš najbolj strašljiv prizor: številne velikanske zobate leščurje, ki zlohotno molijo gobce iz podrastja ter čakajo na nepazljivo žrtev.

Vrhunec izkušenj seveda prinesejo koralni grebeni toplih morij. Najbližje tàko je Rdeče, kjer že s prvostopenjskim izpitom, ki seže do osemnajstih metrov, vidiš vso pisanost Nemovega domovanja. Greh je, če letuješ v Egiptu in tega ne užiješ. Noben akvarij ali HD-dokumentarec ne more doseči tistega, kar je v resnici pred tabo. Enako velja za Tajsko, Maldive in druge priljubljene eksotične destinacije. Plavanje ob boku velikanskih karet, mant in kladivaric ali celo zrtje v velikega belega iz varnega zavetja kletke te stane le dvomestni evrski znesek, dogodivščina pa je doživljenjska!

Početje kajpakda ni brez nevarnosti. Lahko nasedeš cenenemu ponudniku opreme, ki te pošlje na solo potop in ti s pokvarjenim kompresorjem v jeklenko stisne še malo strojnega olja. Lahko panično napolniš jopič z zrakom, kar te izstreli na površje, pri tem pa ves čas držiš zrak v pljučih in je rezultat zelo krvav. Lahko tlačiš roke v špilje in potegneš ven kak prst manj. Lahko greš čez mejo in se globinsko opijaniš ter srečaš rožnate delfinčke, ki te prepričajo, da poskusiš dihati brez regulatorja v ustih. Vse to seveda lahko storiš. A takisto lahko voziš čez rdečo luč, pa tega ne počneš. V resnici so priložnostni potopi varno vodeni od začetka do kraja in od turista velikokrat ne terjajo niti samostojne priprave opreme, čeprav bi moral vsak potapljač znati sam namestiti cevi in ventile. Kljub temu pa objestnost ni na mestu, kajti ipak si slabo prilagojen gost v tujem okolju z drugačnimi pravili. Spoštovanje narave velja imeti v mislih na vseh ravneh. Tudi glede tega, da ne prčkaš po dnu, ne lomiš koral in ne puliš školjk. Še če suneš polžjo hišico za spomin na krstni potop, se trikrat prepričaj, da je nenaseljena. Sam se nisem, nakar je čez nekaj dni na mojo veliko žalost ven padel posušen rakec samotar.

Vsi radi obiskujemo živalske vrtove, akvarije, safarije in druge prirodoslovne inštitucije, kar kaže na splošno zanimanje za naravo. Prav tako je pogosto oziranje proti nebu in sanjanje o tujskih svetovih. Zato je nenavadno, da je obisk podmorja tako pičel. Lenoba? Strah? Ohrnija? Nezaupanje? Morda nezavednost, da takšno doživetje obstaja na dosegu roke? Za promocijo Arielinega dola smo zato pripravili izčrpen vedež in upam, da bo pisanje koga vendarle prepričalo, da sprejme izziv. Čeprav je sprva veliko opletanja in dela s samim seboj, da ne potoneš kot kamen oziroma ne lebdiš na površju kot boja, se hitro priučiš samonadzora in z njim pride tisti vseobsegajoči zen iz uvoda. Taki trenutki spremenijo životarjenje *"kuča poso, poso kuča"* v omembe vredno življenje.

David Tomšič





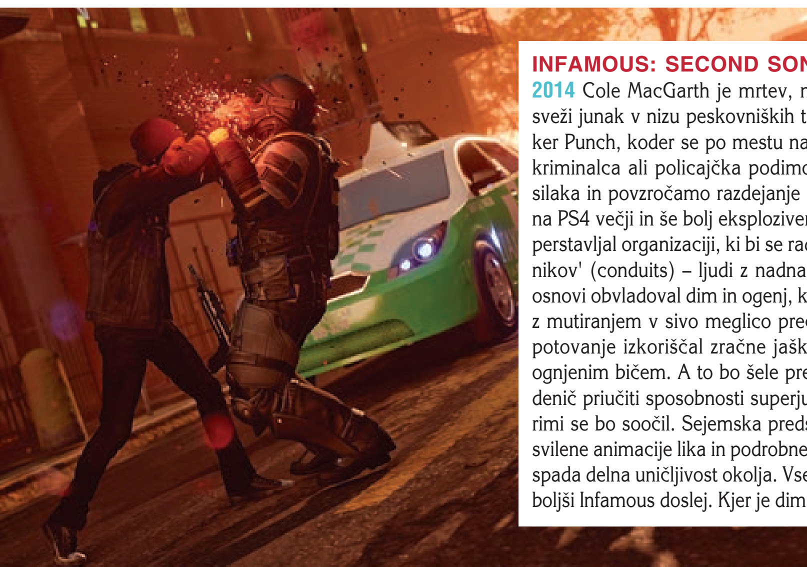


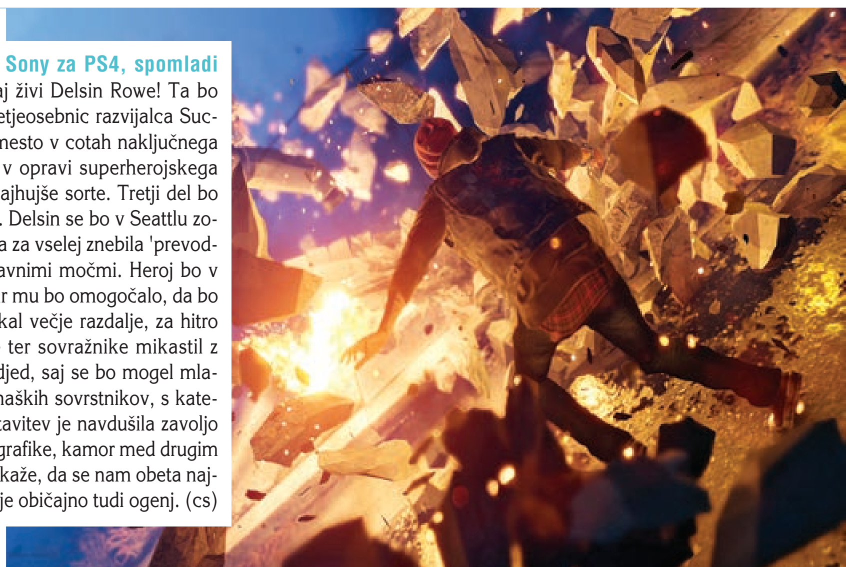
DEAD RISING 3 **Microsoft za XBO, novembra** Zombiji, zombiji vsepovsod! Tudi na xboxu one, ki bo ob lansiranju deležen tretjega dela Capcomove klavnice gnuskotov. V njem bo mehanik Nick Ramos iskal preživele po kužnem kalifornijskem mestecu Los Perdidos in se trudil uiti, preden uleti vojska. Do sem vse po starem, bo pa novosti kar nekaj. Začenši pri vzdušju, ki bo tokrat bolj grozljive kot hecne sorte. Nadaljevavši z okoljem, ki bo v seriji prvič odprtega tipa. Adijo nalagalni zasloni, ki so kvarili izkušnjo v DR1 in 2, dobrodošla vsakovrstna vozila, ki bodo tako prevozna sredstva kot stroji masovnega uničenja. Kombiniranje predmetov iz dvojke, s katerim iz morilskih artefaktov dobimo še hujšega, bo dalje moč izvajati kjerkoli. Ko se bomo v zgodbeni kampanji znašli v zagati, bomo na pomoč mogli poklicati spletne kolege. Najbolj kulsko pa kani biti sodelovanje z lastniki tablic s smartglassom. Na E3ju so tvorci z njim demonstrirali topniško obstreljevanje, na ta način pa se bomo bojda prikradli še do posebnih orožij in misij. (cs)



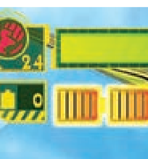


DRAGON'S CROWN **Atlus za PS3 in vito, letos** Vanillaware, ustvarjalci Odin Sphera in Muramase, nameravajo z Dragon's Crown žanr hodi-v-desno pretepačin potisniti še korak k odličnosti. Kakor v D&D-klasiki Shadows over Mystara se bomo znašli v srednjeveškem fantazijskem svetu in izbrali enega od šestih tipskih likov (bojevnik, coprnik, škrat ...), ki jih bomo frpjsko razvijali ter opremljali. Bojevanje, ki bo nudilo premikanje gor in dol v prostoru, naj bi bilo globoko. Avtorji pa okrog tega gradijo številne privlačnosti, zlasti na roko narisano podobo, polno barv in navdušujočih pošasti a la trol in zmaj, podrobne temnice ter razvejano strukturo z veliko kvesti. Ti nam ne bodo zabičali le, naj se skozi horde tečnob prebijemo do izhoda iz ječe, temveč bomo iskali skrivnosti, izbirali med več potmi naprej in bežali. Vdelana bosta lokalno in spletno večigralstvo za četverico, shranjeni položaji pa bodo deljivi med tudi drugače identičnima verzijama za PS3 in vito. (sn)





INFAMOUS: SECOND SON **Sony za PS4, spomladi 2014** Cole MacGarth je mrtev, naj živi Delsin Rowe! Ta bo sveži junak v nizu peskovniških tretjeosebnic razvijalca Sucker Punch, koder se po mestu namesto v cotah naključnega kriminalca ali policajčka podimo v opravi superherojskega silaka in povzročamo razdejanje najhujše sorte. Tretji del bo na PS4 večji in še bolj eksploziven. Delsin se bo v Seattlu zoperstavljal organizaciji, ki bi se rada za vselej znebila 'prevodnikov' (conduits) – ljudi z nadnaravnimi močmi. Heroj bo v osnovi obvladoval dim in ogenj, kar mu bo omogočalo, da bo z mutiranjem v sivo meglico prečkal večje razdalje, za hitro potovanje izkoriščal zračne jaške ter sovražnike mikastil z ognjenim bičem. A to bo šele predjed, saj se bo mogel mladenič priučiti sposobnosti superjunaških sovrstnikov, s katerimi se bo soočil. Sejemska predstavitev je navdušila zavoljo svilene animacije lika in podrobne grafike, kamor med drugim spada delna uničljivost okolja. Vse kaže, da se nam obeta najboljši Infamous doslej. Kjer je dim, je običajno tudi ogenj. (cs)



THE WONDERFUL 101 **Nintendo za wii U, 24. avgusta** Stoinen čudovitež bo edinstvena superjunaška taktična akcijada, kakršno si lahko izmislijo le Japonci. Napaja se iz tamkajšnjih zgodb o gargantovskih pošastih, robotih in robopošastih, ki pridejo iz črnega onkraja teptat naša lepa mesteca. Po robu se jim postavijo Winxice, Silni spreminjajoči se čuvaji mogote in podobni vodi velmož ter velžena v pisanih pajkicah. Takih likov bo v igri okoli dva ducata, le da bodo izvirni, med njimi Toilet Man in Vending Machine Man. Sicer bodo imeli lastne nadmoči, vendar bo temelj udrihanja po kolosalnih nasprotnikih v združevanju sil. Tako se bo lahko četica spremenila v gigantsko pest ali sabljo ter mahnila godzilo po čekanih. Kljub širši druščini in zahtevi po taktiki način igranja spominja na sekljačine z enim likom, kot bi cepil Bayonetto s pisanim videzom, prepoznavnim grafičnim slogom in odbitostjo pretepalke Viewtiful Joe. Ne po naključju, zakajti avtorji so isti: osaški studio Platinum Games! (lf)








KILLZONE: SHADOW FALL **Sony za PS4, novembra** Killzone bo za playstation 4 to, kar je Crysis z PC - naslov, ki bo pokazal, česa je sposoben novi hardver. Guerrillovci so ponosni zlasti na večja, bolj odprta futuristična bojišča, ki bodo botrovala raznolikim akcijskim pristopom. Stopnje bo moč prečkati (tudi) s spuščanjem po izstreljivi jekleni vrvi, medtem ko bo imel v boju pomembno vlogo leteči trot, ki bo vseskozi spremljal komandovskega junaka. Na ukaz se bo lotil rešetanja sovragov ali jim prišel za hrbet, onesposabljal bo alarme, priklical energijski ščit in počel še marsikaj. Prizorišče bo tokrat planet Vekta, kjer se trideset let po dogodkih iz Killzone 3 vname vojna med domačini in begunci z razdejanega Helhgana. Nizozemci so na E3ju potrdili samoumevno prisotnost večigralstva. (cs)



METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN **Konami za PS3, PS4, X360 in XBO, 2014** Metal Gear se seli v odprt svet, v katerem bo nadgradil akcijo in obdržal igranje skrivalnic, poslavlja pa se od Kačonovega glasu Davida Hayterja. Junaku bo v novi epizodi glasilke posodil Kiefer Sutherland, ki ga večina pozna kot zariplega agenta Jacka Bauerja iz serije 24. Naslov bo s tem še bliže holivudskim produkcijam, s katerimi se serija spogleduje vse od prelomnega prvenca, Hideo Kojima pa je v intervjujih izdal še marsikaj zanimivega. Denimo to, da bo MGS5 v okrnjeni obliki moč igrati na tablicah in telefonih, kjer se bomo bavili z ustvarjanjem stranskih misij ... da kanijo priložiti večigralski Metal Gear Online ... in da še niso dorekli, ali bodo Ground Zeroes, ki bo nekakšen nesvobodnjaški uvod v Phantom Pain v slogu tankerja iz MGS2, izdali posebej. V zvezi s štorijo je znano, da se bo njena glavnina odvijala v letu 1984, ko se Big Boss prebudi iz kome po dogodkih iz Peace Walkerja in ustanovi novo najemniško enoto Diamond Dogs. Solid in Liquid Snake sta bila takrat stara dvanajst let in ni vrag, da ju med peskovniškim vandranjem ter zavijanjem goltancev ne srečamo. Skušnjava bo za Kojimo prevelika, hihi. (cs)





EUROPA UNIVERSALIS IV **Paradox za PC, 13. avgusta** Kako izboljšaš serijo, ki na svojem področju velja za pojem, kakršna je Europa Universalis pri upravljanju novoveških evropskih držav? Za začetek jo narediš prijaznejšo. EU pač sodi med zahtevnejše Paradoxove strategije, kjer se vsaka sprememba vmesnika pozna, in štirico naj bi pošteno približali začetnikom. Za to pa ne bodo žrtvovali globine. Še vedno boš mogel zagrabiti katerokoli od 250 držav, ki so obstajale v obdobju med letom 1444 in koncem 18. stoletja. Nato jo boš v realnem času popeljal bodisi do razcveta in bogatunskega izkoriščanja kolonij, bodisi v vojni propad. Paradoxovci se najbolj trudijo z vdelovanjem zgodovinskih dogodkov, ki bodo poživili plezanje k nadvladi in jih bodo imele večje države prek petdeset! Izboljšali so tudi trgovino, še zlasti pa se ubadajo s stabilnostjo večigralstva. Že v predhodnici se je lahko srečalo 32 ljudi, a šele raba Steama v štirici bo prinesla prepotrebno zanesljivost. (ag)



THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED **2K Games za PC, PS3 in X360, 20. avgusta** Strateška serija XCOM se je njega dni z Enforcerjem že prelevila v akcijsko obliko, vendar neuspešno. 2K Marin, izdelovalci Bioshocka Infinite, pa kanijo kljub črnemu izročilu in dolgemu razvoju pri več skupinah dostaviti tretjeosebno streljanko v XCOMovem univerzumu. Leta 1962, sredi hladne vojne, bomo postali FBIjev agent William Carter in preprečevali nakane vesoljcev, ki so se namenili montirati analno sondo v Elizabeth Taylor. Ali nekaj takega. Spremljali bomo zgodbo o nastanku skupine za boj proti obiskovalcem iz vsemirja, nažigali pa bomo v okvirnem slogu Gears of War in Mass Effecta, z veliko skrivanja za objekti in merjenja v betice. Posebnost bo ta, da bomo lahko dogajanje ustavljali in iz menija izdajali povelja sotrpinom, ki bodo, tako kot v strategiji, pripadali različnim službam. Veliko bo pokalo in se smodilo, toda upati gre, da bo pod vsem skupaj bilo solidno taktično-akcijsko srce. (sn)









RYSE: SON OF ROME **Microsoft za xbox one, novembra** Crytekova sekljalka iz rimskih časov Ryse bo ekskluziva za novi xbox. Gre za udarno akcijado, v kateri bo Holywood srečal stari Rim, nakar ga bosta oba šla pit s Kratosom. V igralnem demu s sejma legije naskakujejo barbarsko obalno utrdbo, scena pa z veliko zajemalko pobira iz uvodnega desanta Reševanja vojaka Ryana in špartanskega 300. Mikastenje bo brutalno: naš junak Marius Titus bo barbarom v plesu meča in ščita sekal noge in prebadal vratove. Z nejevoljo nas navdaja obilno QTE-knofkanje, ki je v demu sililo iz domala vsakega zamaha. Toda avtorji pravijo, da ni obvezno, saj naj bi zgolj večalo bonuse. Čudno. Nasprotnike bomo obglavljali z joypadom, medtem ko bomo kinect rabili za poveljevanje soborcem. Titus bo namreč v izmišljeni štoriji napredoval od legionarja do generala. Ni videti, da bi lahko barbare sekali grupno, saj nas bo večigralstvo namesto tega vrglo v arenske boje. Bomo pa lahko opcijsko uporabljali telefon ali tablico. (ag)

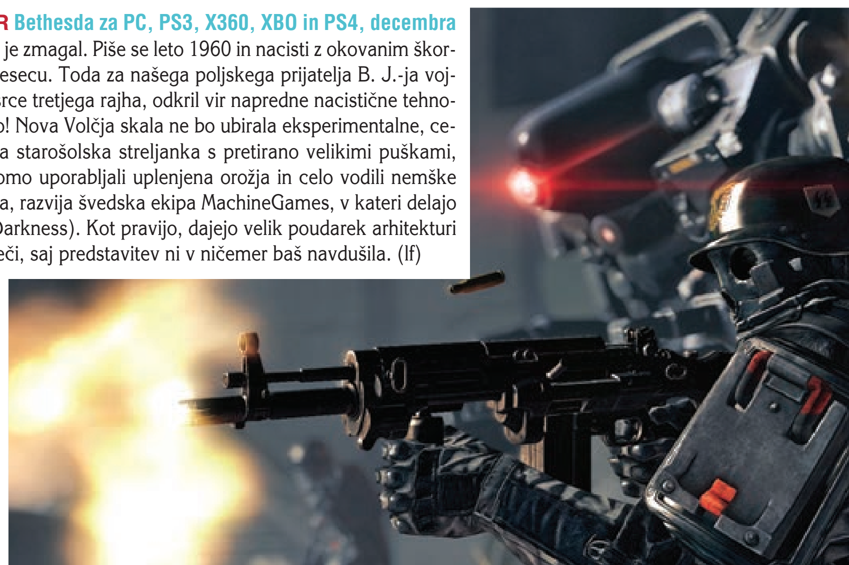


PIKMIN 3 **Nintendo za wii U, 26. julija** Čeprav je Nintendo na E3ju komaj kaj poudaril edinstveni zaslonski kontroler za wii U, napravica nudi veliko potenciala. Izkoristiti ga kani oče Maria Shigeru Miyamoto, ki Pikmin 3 ustvarja za lastno dušo. Pisana akcijska strategija, ki se je začela na gamecubu, nas bo postavila v vlogo nadzornika prisrčnih korenčkastih alienčkov, s katerimi bomo raziskovali tujski planet. Za razliko od PC-iger ta ne bo kipel od skal, vakuuma, smrti in pošasti, marveč od barv ter življenja. Pikminčke bomo metali k sadežem, da nam jih bodo prinesli, z njimi bomo nadlegovali jezne, a ne krvoločne sovražnike ter šefe, in jim zapovedovali, naj iz listja sestavijo most. Imeli bodo sebi lastne lastnosti, glede na barvo bodo odporni na elemente in posedovali naj bi bistveno boljšo umetno pamet kot njega dni. Ker bomo sočasno nadzorovali do tri generalčke s pripadajočimi pikmini, bo lahko dizajn sveta in ugank najmanj dober. Če kaj poznamo Miyamota, bo več kot to. (sn)



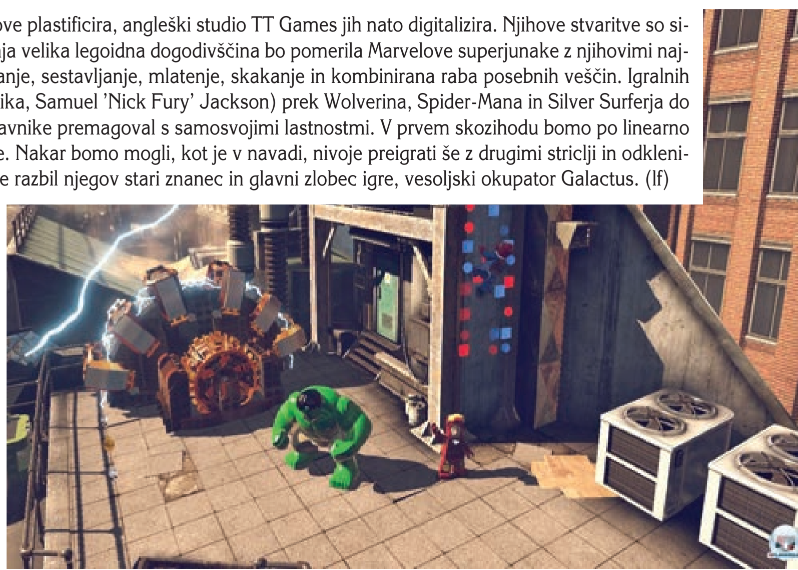


WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER **Bethesda za PC, PS3, X360, XBO in PS4, decembra** Agentu Blazkowiczu ni uspelo, kajti Dolfe je zmagal. Piše se leto 1960 in nacisti z okovanim škornjem vladajo svetu ter celo stopajo po Mesecu. Toda za našega poljskega prijatelja B. J.-ja vojna ni končana. Znova se bo vtihotapil v srce tretjega rajha, odkril vir napredne nacistične tehnologije in enkrat za vselej pokopal svastiko! Nova Volčja skala ne bo ubirala eksperimentalne, celo šunjačke smeri, marveč bo čistokrvna starošolska streljanka s pretirano velikimi puškami, ubersoldati in velikimi roboti. Zvečine bomo uporabljali uplenjena orožja in celo vodili nemške bojne stroje. Igro, ki bo strogo enoigralska, razvija švedska ekipa MachineGames, v kateri delajo bivši člani Starbreeze Studios (Riddick, Darkness). Kot pravijo, dajejo velik poudarek arhitekturi in grafiki. Upamo, da se jim izdelek posreči, saj predstavitev ni v ničemer baš navdušila. (lf)



LEGO MARVEL SUPER HEROES **Warner za popolnoma vse, jeseni** Lego svetove plastificira, angleški studio TT Games jih nato digitalizira. Njihove stvaritve so sicer istokopitne, a pisane, zabavne in tržno uspešne. Zato njihov dotok ne jenja. Naslednja velika legoidna dogodivščina bo pomerila Marvelove superjunake z njihovimi največjimi nasprotniki. Po videnem sodeč bo kalup enak, torej eno- ali dvoigralsko razbijanje, sestavljanje, mlatenje, skakanje in kombinirana raba posebnih veščin. Igralnih likov bo baje več kot sto, od moštva Maščevalcev (Hulk, Iron Man, Thor, Kapitan Amerika, Samuel 'Nick Fury' Jackson) prek Wolverina, Spider-Mana in Silver Surferja do slabih fantov, kot so Abomination, Venom, Loki ter Sandman. Vsak bo ovire in zoperstavnike premagoval s samosvojimi lastnostmi. V prvem skozihodu bomo po linearno nanizanih stopnjah, med drugim po New Yorku in Asgardu, vodili vnaprej določene like. Nakar bomo mogli, kot je v navadi, nivoje preigrati še z drugimi striclji in odkleniti prej nedosegljive skrivnosti. Glavno vodilo bodo koščki Srebrnkove deske, ki mu jo je razbil njegov stari znanec in glavni zlobec igre, vesoljski okupator Galactus. (lf)





E3 2013, DRUGA RUNDA

Minuli mesec je osrednji industrijski sejem E3 padel ravno na tak datum, da smo lahko poročali le o prvem delu. Sneti pobere še tiste hlebce in krače, ki so odtihmal padle z mize ameriških bogatinov.

Na mestu je vprašanje, kaj se je na Electronic Entertainment Expu med 11. in 13. junijem godilo razen perjanic dima in svetlobe, ki so se dvigale okrog predstavitev xboxa one in playstationa 4. Odgovor: nič kaj dosti. Napravi sta bila pod domala vsakim žarometom, tudi tistim, ki smo ga v Los Angeles usmerili mi v junijskem raportu. Dajeta pač najboljšo sliko o tem, kako se bomo naslednja leta zabavali v dnevni sobi.

Ta je za Američane nadvse pomembna in temu primerno je bilo v dvoranah LA Convention Centra, kamor je prišlo 48.000 ljudi (prireditev ni odprta za splošno publiko, zato je obiskovalcev manj kot na nemškem Gamescomu), postavljenih bore malo računalnikov. Namečkoma PCji za sejmovanje niso praktični, zato jih tja vlačijo kvečjemu za potrebe LAN-zabavništva (igrali so Battlefield na 64 v mrežo povezanih abakih) za spletne frpje, ki pa se jim v klasični obliki izteka življenjska doba in se selijo tako na model free 2 play kot na konzole. Obojega se bomo nagledali, tako kot težnje po odprtem svetu, ki je bila letos magična beseda.

PC, tihi večnoprisotnik

Po eni strani E3 za slovenski živelj ni najbolj relevanten, saj je 'konzolastičen'. Še največja atrakcija so plastične kalifornijske hostese, po mnenju tega pisca neskončno manj privlačne od naravnih, stasitih Nemk. Itak je bab manj, odkar so smenj oklestili z nekdanjega apokaliptičnega šova in na štantih ukinili tako rampe za skejterje kot avte. A ni treba brskati, da opazimo tisto, kar izpostavlja tomesečni članek o PC-predelavah. Sistemskih ekskluziv je manj in obilico iger, ki jih bosta dobila PS4 in XBO, bomo izkusili na računalnikih.

Ne vseh in tudi nekateri večplatformski izidi bodo na obeh next-gen napravah naprednejši. Tak primer je FIFA 14, ki bo najhudejša le na sveži Microsoftovi in Sonyjevi napravi. A 'PC' je med napovedanimi sistemi zraven marsikod, tako pri prvorazrednih najavah vrste Witcher 3, Watch Dogs in Assassin: Black Flag (ne dvomimo, da na abake pride GTA5) kot zanimivih, nekoliko obstranskih projektih, recimo raziskovanju rdečega planeta v Take on Mars in ugankarski platformijadi Contrast. Brez upanja smo računalničarji le na Nintendove igre za wii U in 3DS, ki so jih na E3ju izpostavljali v domala zasebnem bunkerju. Vem, da se večina glede tega ne sekira, a le zato, ker jih še ni izkusila! Škoda, da Sony ni odgovoril v enaki meri z vito, saj je bila ta deležna malo pozornosti.

Je pa res, da bo treba kmalu bolj zagrizeno nadgraditi mašine, zlasti z grafičnimi karticami s poštenimi količinami pomnilnika. Giga, ki smo ga bili dolgo vajeni, ne bo več zadostoval, zlasti če bodo programerji lenarili, saj bosta imela tako PS4 kot XBO po osem gigabajtov rama.

Zarečeni kruh

Dejansko je bilo zanimivejše tisto, kar se je zgodilo po E3ju. Microsoft je dojel, da se je z vztrajanjem na internetnem preverjanju prisotnosti in omejevanju rabljenih iger na XBO blamiral, in se pod težo posmehljivih komentarjev širom spleta potegnil nazaj. Xbox one bo moč uporabljati v katerikoli deželi, ne le v 21 splovitvenih (med katerimi ni Slovenije), ne bo težil s preverjanjem rabljenih naslovov in regijskim zaklepom ter ne bo terjal prijave v internet vsakih štiriindvajset ur, marveč le ob prvi uporabi konzole. Se pravi, lahko boš šel po sistem v Celovec za 499 evrov s priloženim kinectom 2.0 (PS4 bo 399 EUR brez kamerice), dal noter ameriški Call of Duty in slednjega nato normalno prodal. Res je, da smo na ta način ostali brez nekaterih naprednejših funkcij, kot je deljenje iger med družinskimi računi. Vendar zdaj še ne bo nastopila prihodnost, kjer bomo privezani na digitalno razpečevanje, ki ga v celoti nadzoruje par velikih firm. Takojšnji dolpoteg iz spletne trgovine je resda praktičen, a igra v tej obliki ni enako tvoja kot na ploščku. Na to pomisli malokateri zagreti kupovalec na Steamu in ostalih tovrstnih servisih.

Sony je v očeh gejmerjev sicer še vedno junak, a sliši se, da so kanili postaviti enake omejitve glede kupovanja špilov iz druge roke, dokler niso zavohali piarovske priložnosti, da Microsoftu polomijo kolena. S tem so nekoliko zakrili novico, da bo spletno igranje na PS4 plačljivo, ker so menda bistveno izboljšali internetno arhitekturo. Na drugi strani so razvijalci robotske streljanke Titanfall, Respawn Entertainment, pojasnjevali, v čem je dejansko prednost opevanih Microsoftovovih 300.000 strežnikov, povezanih v bajeslovni oblak. To niso le namenski serverji, ki so veliko boljši od povezovanja med klienti, marveč naj bi Titanfall v oblaku izračunaval fiziko in poganjal umetno pamet robotskih šoferjev. Respawn pravijo, da Microsoft zanima napredek iger in ne obiranje razvijalcev, ki so doslej morali za namenske strežnike plačevati težke denarce.

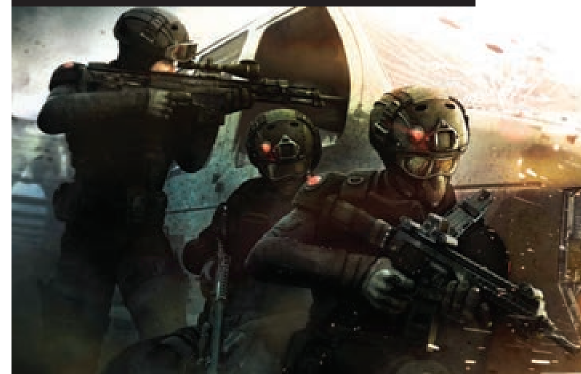
Kdo ve, kdo bo jeseni good guy in kdo bad guy. Nova bitka bo že na nemškem Gamescomu v drugi polovici avgusta. Kaj šele na E3ju 2014, ki bo vnovič v Los Angelesu, in sicer od 10. do 12. junija.



Samotarski frp v odprtem svetu **The Witcher 3: Wild Hunt** za PC, PS4 in XBO (2014) nastaja pri poljskem CD Projektu. Kljub slovanskemu in računalniškemu poreklu je bil igra sejma po izboru številnih medijev in igralcev. Založniki, posluh!



Kmalu na iOS in PC pride **Plants vs. Zombies 2** v modelu free 2 play. Presenetljiva napoved je bil odvrtek **Garden Warfare**, ki ga bodo spomladi splovili za velike sisteme. Bo tretjeosebna sodelovalna streljanka na motorju Frostbite 3 (Battlefield 3).



Nekateri naslovi, ki so jih sprva napovedali za PS3 oziroma X360, so zaradi predolgega razvoja skočili na mašini naslednje generacije. Tak ni le Ryse: Son of Rome, marveč tudi **Rainbow Six: Patriots**, komandovščina s scenarijem Toma Clancyja.



Neodvisnica **Contrast**, ki izide tudi na PS4 in XBO, je dobro zastopala barve PCja kot platforme, najbolj primerne za garažne avtorje. Premikali se bomo v 3D-prostoru nalik Portalu, a bomo imeli sposobnost, da se bomo kot senca spojili z zidom.

Bogate izdaje dveh velikih naslovov

Grand Theft Auto V bo nedvomno najbolj pomemben naslov letošnjika. Rockstar kani zvezdookim igralcem nastaviti limanice v obliki dveh posebnih izdaj špila za xbox 360 in PS3, ki bosta v štacune priromali na isti dan kot običajna različica – 17. septembra. **Special Edition** bo za 79 evrov v kovinski šatulji vseboval načrt mesta Los Santos z okolico v velikosti posterja, znotraj igre pa bonusne letalske izzive, dodatne oblekice, tatuje in orožja (kladivo!). Večja, **kolekcionarska inačica** bo za 129 evrov temu dodala še čepico in varnostno vrečko za prenos denarja. V igri pa garažo z unikatnimi vozili in kožice klasičnih GTAjevski likov za večigralski modus, kakršna je Nicova. Boste ugriznili?



Zaenkrat trnova pot wiija U

Od novembrske splavitve do konca marca letos je Nintendo po svetu prodal 3,45 milijona kosov konzole wii U. Rezultat je pod pričakovanji, ki so bila glede naslednika najbolj uspešnega sistema aktualne generacije razumljivo velika. Nekateri slabšo prodajo od napovedane pripisujejo manjši prijaznosti do vsakdanjega uporabnika, ki mu je mahanje z Miyamotom, ee, wiimotom takoj domačno, medtem ko mu je kontroler z vdelanim zaslonom manj pri srcu. Drugi pravijo, da je Nintendo slabo zastavil oglaševalsko kampanjo, zaradi česar ljudje ne ločijo med wiijem in naslednikom. Tretji dolžijo gospodarske razmere, prehod velikega števila casual igralcev na mobilne igrice in strojno podhranjenost wiija U, kar vpliva na njegov imidž in status pri predanih igralcih. Po našem mnenju je krivo vse to, poleg tega pa še manko hudih naslovov, zlasti iz Nintendove štalce. Čemu še ni ne nove Zelde, ne Maria, kaj šele Metroida, F-Zera in podobnih, je deloma pojasnil prezident Satoru Iwata, ki je povedal, da so podcenili število ljudi, potrebnih za HD-razvoj. Ampak zdaj delajo s polno paro in vse bo!



Iz Nintenda že mogoče, drugi založniki pa so nad konzolo manj očarani. Ubisoft je po slabi prodaji solidne kadaverščine ZombiU, ki je bila veliko pod pričakovanji, Ujev sprva ekskluzivni Rayman Legends spravil na PS3 in X360. Electronic Arts pa je naznanil, da za wii U do nadaljnjega ne storijo niti enega špila več. Po eni strani zato, ker sta njihova pogona Frostbite in Ignite bojda preveč napredna, da bi tekla na mašinci. Po drugi pa, ker ne bodo spravili v promet zadosti iger, kakor se je izkazalo s predelavo Most Wanteda. Fifo, NFS in ostale naj bi na wiiju U spet ugledali tedaj, ko bo sistem "tržno zanimiv." To bi se znalo zgoditi po izteku božičnega obdobja ali spomladi 2014, ko bo bolje založen z igrami, od Super Mario 3D Worlda prek Pikmina 3 do Bayonette 2. Bomo videli.



Splinter Cell: Blacklist

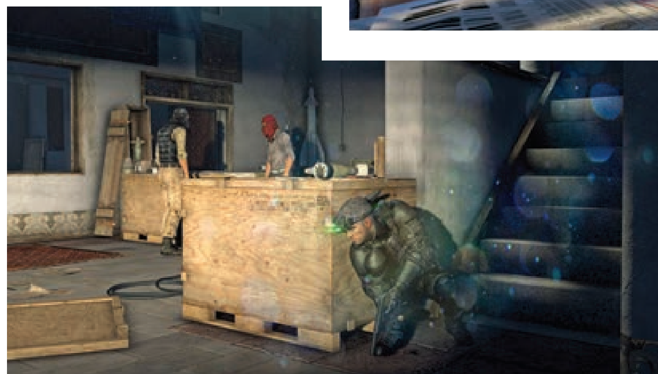
Slabi arabski fantje so napovedali džihad Združenim državam, zato se Striček Sam ponovno spomni na Sama Fisherja. Tretji ešalon se je sicer po Convictionu zaradi sprijenosti zaprl, toda protagonist serije Splinter Cell osnuje novo skupino za posebne operacije, domiselno imenovano Četrti ešalon, ki odgovarja edinole predsednici. Njihova uvodna naloga je odkriti *blacklisto*, seznam ameriških ciljev, katerim nameravajo teroristi zavdati. Oziroma odstraniti ključne ljudi operacije in somišljenikom pokazati, da z demokracijo ni šale. Ker cilj posvečuje sredstva, bo imel Sam na voljo vse možnosti, vključno z mučenjem zajetih mohamedancev. Lahko jih bomo pretepali, pikali z nožkom, lomili roke in jim prestreljevali kolena, dokler ne bo čarobna travica zaigrala. Ko bodo želene informacije na planem, bo naša odločitev, ali ujetnika le onesvestimo ali ga pošljemo stotim devicam naproti.

Pretirano moraliziranje je v igri, kjer bo bodycount po videnem sodeč trimesten, odveč. Šunjanje bo sicer dobrodošlo, toda praviloma v smislu tihega oziroma bolj zanesljivega pobijanja. Vnovič bo vključena mehanika označi & ekzekutiraj iz predhodnika, ki omogoča zacahnanje več tarč iz varnega zavetja in nato proženje nabojev v upočasnjenem posnetku brez potrebe po merjenju.



Noviteta pa bo nanizano bližinsko ugonabljanje neprijateljev med hitrim premikanjem. To je bilo na demonstraciji videti tako, da je Sam tekel iz enega zavetja do drugega ter vmes prerezal golt enemu, zlomil vrat drugemu, vzel tretjega za živi ščit ter popištoliral preostale. Vse to je storil v samosvojih, tekoče povezanih animacijah, ki so dale dogajanju življenjski videz. Napadalnih muvov bo prek devetdeset in se bodo razlikovali tudi glede na okolico. Lahko bomo potegnili stražarja s strehe ali izza vogala, ga z glavo nabili ob mizo ali drog ...

Taka kinematografska spektakularnost med drugim izhaja iz tega, da se je blagovna znamka oddaljila od resnejših oziroma manj akcijskih, bolj tiholaznih začetkov. S počasnim dogajanjem in pretirano opreznostjo je križ, saj se lahko hitro nagne v duhamorno, ponavljajočo se izkušnjo. Poleg tega so časi mnogo bolj naklonjeni hitroprstni akciji, akrobacijam, velikim eksplozijam in vpadanju skozi okna, ne plazenju po podrasti, kampiranju in metanju kamenčkov. Vseeno pa Blacklist ne bo Call of Duty in upognjena hoja, skrivanje po sencah, rezanje šotork ter preusmerjanje pozornosti stražarjev bodo še vedno vključeni. Pri takih podvigih bo najbolj univerzalno orodje poseben pipec, tigrov krempelj imenovan, v arzenalu pa bomo imeli še čuda pomagalne robe. Tradicionalni sonarni naočniki bodo omogočali gledanje skozi stene, mala podvratna kamera bo dala točno sliko prostora in v najbolj specialnih primerih bomo mogli uporabiti celo špijonažnega robotka.



Po dolgem času bo Splinter Cell vzporedno izšel na Nintendovi konzoli. Za wii U obljubljalo posebno rokovanje z gadžeti. Z zasloničnim gamepadom, jasno. Na njem bo mogoče ves čas spremljati položaj in okolico, pregledovati druge podatke s Samovega zapestnega računalnika, videti, kar vidijo kamere, in voditi leteče drone.

Na vseh platformah bo Blacklist omogočal večigranje, in sicer sodelovalno v dvoje ali timsko. Slednji način bo spopad vohunov proti najemenikom. Prvi bodo skušali na skrivalniški način vdreti v računalniške sisteme, ki jih bodo morali tadrugi, bolje oboroženi varovati. Vključen bo zanimiv detajl, ki ga je vseboval že Pandora Tomorrow: če zgrabiš nasprotnika v objem smrti, mu imaš možnost pred fatalityjem vokalno povedati hitro enovrstičnico. Ubisoft veliko stavi na multiplayer, saj vzpostavljajo servis ShadowNet nalik Assasinovemu Animusu, kjer boš razvijal lik, videl napredek prijateljev in si delil izzive. Kot vselej obetavno, upamo le, da igranja ne bodo preveč poenostavili. (lf) ***Ubisoft za PC, PS3, X360 in wii u, 23. avgusta***

Google slika Slovenijo

5. julija so se v ljubljanskem BTC znašli tovornjaki, ki so imeli naložen zanimiv tovor: s pisanimi nalepkami polepljene avtomobile, ki so na strehi nosili zajetne skupke kamer. Googlova vozila so šla v gosji vrsti v tamkajšnjo parkirno hišo. 9. julij pa je bil dan, ko so končno zapeljala na slovenske ceste in pričela zajemati podatke za priljubljeno storitev Street View. Tisti, ki Jokerja berete pri frizerju: gre za pogled na resnično ulico, kot bi videl, ako bi bil tam. Z obračanjem glave in premikanjem naprej vred. Ja, čarovnija.
Tak virtualni sprehod po zaresnem svetu je bil doslej omogočen v več kot 50 državah ter po 3000 večjih mestih. Prav tako je uporabnikom dal možnost vtakniti nos v kraje, kamor drugače nepooblaščena noga ne sme, recimo v Kennedyjev vesoljski center, v Belo hišo ali po javnosti skritih lepotah Yellowstonskega parka. Nekaj posnetkov smo dobili celo iz podvodnega sveta in amazonskega pragozda.
Seveda je Google Street View najbolj uporaben v urbanih središčih. Človek se lahko kar za svojo mizo poda na špancir po oddaljenem mestu, si vizualizira okolico potencialnega hotela in preveri, kje v okolici lahko parkira oziroma kakšna je na pogled postaja, kjer mora izstopiti. Fotografije so dovolj kvalitetne, da vse te informacije lahko prečitaš brez težav.
Naposled se bo lokacijam pridružila še Slovenija. Google najprej načrtuje pokritje vseh večjih mest tja do Ptuja in turističnih središč. Manjši kraji so v drugem planu. Projekt naj bi trajal več mesecev, o tem, kje se bodo gibala njihova vozila, pa bodo sproti obveščali na *Google.si/streetview*. Gre za del dogovora med Googlom in informacijskim pooblaščencem, ki med drugim določa, da morajo pred rabo na spletu zamegliti vse obraze in registrske številke vozil. To bodo počeli v Googlovih pisarnah v Belgiji. Če želite biti ovekovečeni na Pogledu z ulice, boste torej vedeli, kje se nastaviti, le vašega obrazka na sliki ne bo. Če bi jim kaj po nesreči ušlo oziroma bi kdo menil, da je na posnetku kaj, kar bi moglo kršiti njegovo zasebnost, bo lahko težavo nemudoma prijavil.



Pogled ulic, kot se po slovensko kliče Street View, so pognali leta 2007, takrat le z nekaj glavnimi cestami izbranih ameriških mest, nakar so dodajali nove stranpoti. Aja, lepo vas prosijo, da ne guncate afen, ko boste uzrli tej podobno astro.

Nekateri bodo porekli, čemu Street View šele letos, in se spomnili, da se je o projektu govorilo že pred štirimi leti, a ga je zatrla ravno informacijska pooblaščenka. Pri Googlu zatrjujejo, da s takratnim poskusom niso imeli nič, ker so bili preveč zaposleni na drugih lokacijah. Zdaj smo pač prišli na vrsto tudi mi. Bolje pozno kot nikoli. Ker očitno lahko izbiramo le med tema dvema možnostima.

Mladinska knjiga odprla pošteno e-knjigarno

Elektronske knjige, o katerih smo velik članek objavili v številki 234, so se precej bolj kot v Evropi razpasle v Ameriki, kjer bo v tej obliki kmalu prodanih več kot polovica kupljenih izvodov. Na naši celini je cifra bistveno manjša. Razlogov je mnogo, od bolj razdrobljenega, večjezičnega trga prek neprevladujočih knjigarjev do nižje davčne stopnje na otipljive knjige. V ZDA si je denimo Amazon za povečanje vpliva in uničevanje konkurence privoščil prodajo v lastno izgubo. Tako nemški trg e-knjig meri vsega tri odstotke celotnega knjižnega tržišča. Pri nas je ta cifra še veliko bednejša, bo pa seveda zrasla.
K temu kani prispevati prva orenk prodajalna e-knjig v slovenščini, Eknjige emka, ki jo je splavila Mladinska knjiga. E-knjigarna deluje z naslova *Eknjige.emka.si* in zaenkrat nudi dobrih dvesto zlasti leposlovnih del v našem jeziku, od krimičev in ljubičev do fantazije, kot sta Pullmanov Pretanjeni nož in Zemljemorje Le Guinove. V tem trenutku so vse iz MK, se pa ustvarjalci dogovarjajo z drugimi slovenskimi založbami. Nekatere so zainteresirane, druge ne – te so najverjetneje kratkogledne.



Ko knjigo nabaviš, se ob kliku oziroma dotiku požene ločen bralnik. Je v redu, a mu zazdaj še manjka naprednih funkcij, kot je fino Kobovo mreženje.

Štacuna je postavljena na osnovi tuje platforme Impelsys, ki vsebuje prodajo e-knjig, knjižnično izposojo in izdelavo interaktivnih knjig v formatu epub3, kot so učbeniki. Ni vezana na hardver, torej na namenske e-črnilne bralnike, ki so jim bojda dnevi šteti, marveč je čitalnik PC, mac, tablica ali fon. Zaenkrat je servis zelo osnoven, saj ne omogoča nakupa z enim klikom in kupovanja prek mobilne aplikacije. Le-ta je namreč namenjena izključno branju. Registriraš se in kupuješ torej prek brskalnika, prebiraš pa lahko kjerkoli, torej tudi z androidno ali jabolčno napravo. Aplikacija omogoča zaznamke in še par dodatnih funkcij, ne pa tudi belih črk na črni podlagi, kar ni prijazno do oči.
Cene so enake kot pri žepnih izvodih – paperbackih, saj tisto, kar pridobijo z odsotnostjo tiska, izgubijo z večjim deležem avtorskih pravic in višjim davkom, ki za elektronske knjige po evropski direktivi znaša 22 % namesto 9,5 %. O teh poslovnih plateh dosti piše v omenjenem članku v Jokerju 234.
Splošno gledano je Eknjige.emka.si videti kot spodobna platforma, ki jo bodo nenehno nadgrajevali. Bolje, da, kajti konkurenca ne počiva, v Srednjo Evropo bo kmalu močneje prišel Amazon in knjige v angleščini so na razpolago prej kot v slovenščini. Za cvetenje v elektronskem prostoru bo potrebnega še več truda kot v fizičnem. Bi pa lahko k temu več prispevali moški, saj je večina strank ženskega spola, zaradi česar se dobro prodajajo le ljubezenski romančki.

LTE-A v Južni Koreji, LTE za slovenske ifone

Čeprav mobilniški standard za prenos podatkov LTE (Long-Term Evolution) zvečine tržijo kot 4G, so nekateri mnenja, da je zaresna četrta generacija šele različica LTE-A (Advanced), ki seže do gigabita na sekundo. Zdaj so s takim omrežjem štartali v Južni Koreji, zaenkrat s hitrostjo 150 Mbps. Dotična brzina prvenstveno seveda ni namenjena mobilnikom, a je Samsung vseeno koj izdal galaksijo S4, ki novo tehnologijo podpira. Govori se, da bo novi iphone 5S tudi opremljen z dotično tehnikalijo.
V Evropi o naslednjem koraku še ni govora, so pa od junija Simobilovi lastniki ifonov 5 naposled prišli do četrtogeneracijskega povezovanja v svet. Oholi Apple namreč LTEja ni privzeto odprl, marveč ga po dogovoru s ponudnikom ročno odklene v firmwaru za vsakega posebej. Operater Mobitel zaenkrat ni vključen. Razlika sicer ni ubijalska, a je vseeno zaznavna. Predvsem pa je taka politika trapasta.

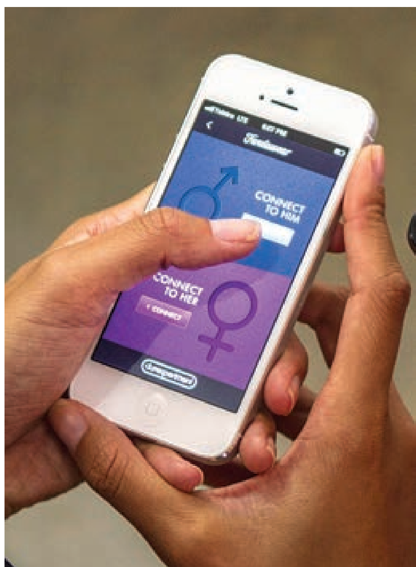
Stvarnika miške ni več :(

Računalništvo ni več tako mlado, zato bodo tovrstne žalostne novice postajale vse bolj pogoste. Pri oseminosemdesetih je tako preminil Douglas Engelbart, ki je leta 1963 s sodelavci na stanfordskem inštitutu napravil prototip računalniške miške. Bila je lesena in je gibanje zaznavala z dvema kolesčkoma, ime 'mouse' se je je oprijelo zaradi oblike in kabla. Sprva je bila žica na prednji strani, šele kasneje so se spomnili, da je v napoto, in so jo obrnili okrog.
Kljub temu, da je Engelbart leta 1970 za svojo napravo prejel patent, z njo ni obogatel. Edini, ki mu je plačal 'licenčnino,' je bil Xerox, ki je pričel takrat eksperimentirati z grafičnimi vmesniki, pa še ta je odštel piškavih 50.000 dolarjev. Ko je Apple zasnoval liso in zatem macintosh, je patent že potekel. Douglas se zaradi tega ni sekiral, velja pa omeniti, da je bržda še pomembnejše njegovo delo pri izgradnji Arpaneta, predhodnika interneta, ter programski opremi, ki je omogočala sodelovanje več v mrežo povezanih uporabnikov. Pionirji nas zapuščajo, njihove vizije pa so naš vsakdan.

Philipsovo dnevnesobno lučkanje

Glavna posebnost, po kateri izstopajo Philipsovi oziroma TP Visionovi televizorji od konkurence, je tehnologija ambilight. Gre za trak odzadnih žarilnih diod, ki svetijo v barvah prikazovane slike, s čimer navidezno večajo zaslon, prispevajo k vzdušju in obenem blagodejno delujejo na oči. V najnovejšem, 60-palčnem modelu elevation je Philips ambilight razširil na vse štiri stranice, kar daje v navezi s tankim robom občutek, da slika lebdi v zraku. Še dodatno pa k ambientu pripomore nova generacija Philipsovih LED-sijalk (žarnic, po domače), imenovanih hue. Te se zdaj brezžično sporazumevajo tudi s TVjem in takisto svetijo skladno z dogajanjem. Da bodo eksplozije še bolj eksplozivne! Več o tej domiselni tehnologiji prav kmalu.









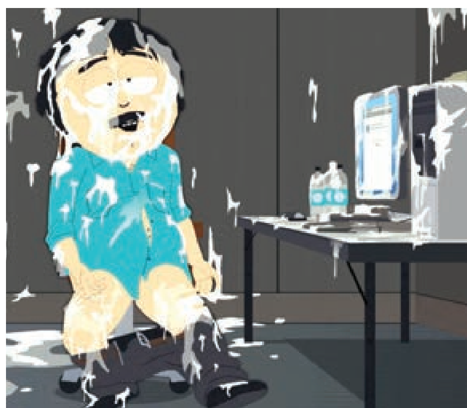
POREDNE IGRAČKE

Nagon po ohranitvi vrste je neustavljiv, a v naravi mnogo bitij ostane nepotešenih. Ljudje smo pametnejši in si v pomanjkanju partnerja znamo pomagati sami. Na vse bolj domiselne, zdaj že virtualne načine. Quattro ob trenutni realnosti kiberseksa ostane z mehkim, dočim je Kimoko kanček bolj zadovoljena.



Za pomoč pri tešitvi človeškega libida skrbi velikanska industrija, katere globalno vrednost so leta 2008 ocenili na 15 milijard ameriških dolarjev. Kako vplivna je, pove anekdota, da je ravno zaradi pornjakov standard VHS premagal tehnično superiornejši, toda dražji Sonyjev betamax. Prav tako so migajoče riti in jozeljni poleg nekaterih koncertnih posnetkov edine izkoriščale funkcijo različnih zornih kotov na ploščkih DVD.

Novi tehnološki prijemi se zdaj selijo v kibernetske spalnice, od rudimentarnih prenosov po spletnih kamerah do vzajemnih dražilnikov, o katerih samotne češplje in pretrde batine sanjajo že desetletja. Seks namreč ni le božanje spolovil, marveč mora v enaki meri zadovoljiti možgane. Celovita izkušnja je vidna, slišna, čuteča in dišeča. Pa, da ne pozabimo, emotivna in interaktivna. Prvi sklop zadovoljivo pokriva že video, za slednjega pa je veliki up navidezna resničnost, ki te bo naposled prvoosebno postavila med voljne hotnice in / ali nenasitne nabijače. Kar komur sede, nič ne obsojamo.



Internet je že davno postal primarni dobavitelj spolnih vsebin potrebnežem. Če smo še pred dobrim desetletjem pridno hodili po filme v videoteko ali se naslajali ob nekajsekundnih filmčkih, danes kup zastonjskih 'Tubov' izkorišča širokopasovne povezave za tešenje še tako čudnih fetišev. Avtorja South Parka sta to znala slikovito prikazati. Vendarle pa do pravega kiberseksa manjka interaktivnost.

Problem mrtvega predmeta

Odrasle igračke obstajajo od pradavnine, kajti najstarejši umetni falus, ki ga hranijo v nemškem Ulmu, je star 28.000 let. Zapise o njih najdemo v praktično vseh kulturah, do razmaha pa je prišlo med industrijsko revolucijo, ko sta brihtna ameriška dohtarja za zdravljenje ženske histerije izumila parni in nato še električni vibrator. Do takrat so zdravniki 'histerijo', katere epidemija je sumljivo sovpadla z razmahom puritanstva, zdravili ročno, z drgnjenjem po spolovilu. Tistim s spretnimi prsti pacientk ni manjkalo.

Trgovine z erotičnimi pripomočki danes beležijo množico ročnih in motoriziranih mašil špranj, odzadnjih odprtin, anatomsko oblikovanih cevi in celo pohištva, ki obljublja nepozabno nadomestilo za tapravo češpljo ali tiča (slednjih je dosti več). Ves čas odkrivajo nove materiale, ki posnemajo mehkobo kože in hkrati čvrstost mišičevja. To zaenkrat najbolje uspeva fleshlightu, ki uporablja elastomerični gel.



Elastomerični gel v fleshlightu nudi intenzivnejše občutke kot inferiorne silikonske razpočnice. Različni profili notranjosti in odlitki pravih lulik pornozvezd so napravo prelevili v najbolje prodajani moški masturbator. Letno jih gre v promet milijon. Nadgraditi jo je moč z interaktivnim v-strokerjem, ki reč trese, ob čemer na zaslonu vrti prilagojeno filmsko vsebino. Kmalu pride držalo za ipad.

Provizorična vagina / usta / danka v plastiki sicer poteši potrebo in prihrani krče v roki. A v končni fazi je zgolj luknja. Finančno krepkejši tako radi posežejo po lutki realdoll. Ne gre za ceneno napihljivo Ančko, temveč za realistično in anatomsko korektno telo iz medicinskega silikona, ki ga sestaviš po lastnih željah. Tri funkcionalne odprtine in premično notranje ogrodje omogočajo različne položaje in raznovrstni fuk. Le stokajo še ne. In po uporabi je moč vsako odprtino odstraniti za lažje pranje. Kako priročno.



OhMiBod je zaslovel z brenčači, ki jih priklopiš na predvajalnik MP3 in tresejo v ritmu glasbe. Enako idejo je imela britanska veriga seksšopov Ann Summers, ki je svoj vibrator poimenovala iGasm. Ko so za promocijo skopirali še Applovo reklamo za ipod, jih je slednji tožil in igasma ni več. OhMiBod pa že prodaja z mikrofonom opremljene hlačke club vibe, kjer stimulacijo prevzame didžej.

Teledildonika

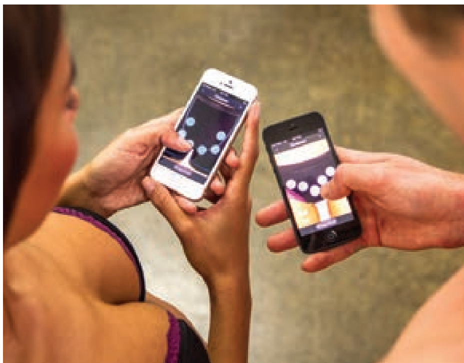
Celo najbolj dovršeni lutki manjka človeški element. Tovrstna zabava je prenekateremu odvratna, malodane nekrofilska. Objekt je enostavno preveč podoben mrtvemu človeku. Strokovnjaki robotiki pravijo temu srhljivi dol – uncanny valley. Če bomo nekoč imeli prave spolne robote, se bomo srečevali z enako težavo, dokler ne bodo taki kot model nexus 6.

A četudi imaš partnerja, so spolni pripomočki rajcajoča popestritev. Dosti heca je že z običajnimi, vse bolj pa se razvijajo naprave za namensko rabo v dvoje ali odpravljanje abstinence pri odnosih na daljavo. Premostitev razdalje nudi splet, s katerim se je rodil pojem kiberseksa. Sprva kot pohotno pisanje sporočil, nato kot videokonferenca. Logični korak naprej je razvoj teledildonike, daljinsko nadzorovanih spolnih igrač, ki te privede do orgazma s pomočjo računala, konzole ali po novem telefona.

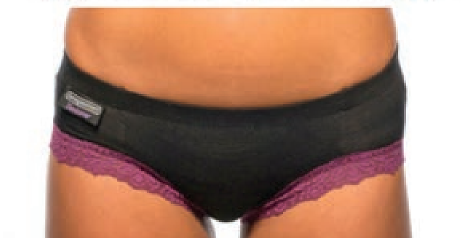


Realdoll je na prvi pogled in otip kar težko ločiti od pravega telesa. No, stekleni pogled in sobna temperatura iluzijo, za katero lastnik odšteje okrog pet tisočakov, hitro razpršita. Kot tudi postopek čiščenja, ko si svoje opravil. Quattro bi za ta denar raje vse leto hodil v prvorazredni 'klub'.

Ob tem se velja spomniti futurističnih neoprenskih oblek, ki so jih konec devetdesetih namislili Američani. Oprijeto blago je imelo več drobnih vibratorjev, največ kakopak v genitalnem predelu. Vendarle zaradi mlačnega površinskega rajcanja in nevarnosti osmojenih jajčk ni prešlo v komercialno rabo. Zdaj firma Durex razvija bolj diskretno in predvsem varnejšo različico. Kako naj bi vibrogate potešile moškega, nam ni čisto jasno.







Proizvajalec kondomov Durex preizkuša bolj konzervativno različico teledildonike. V moško in žensko spodnje perilo so všili kup motorčkov, ki jih bosta partnerja nadzorovala s telefonsko aplikacijo. Kot predigra ali oddaljena nagajivost se sliši super, simulacije pravega seksa pa tresoče hlačke ne bodo zagotovile. Bržkone zato še niso naprodaj.

Uporabna tehnologija s kibernetsko razširitvijo se je začela pojavljati pred kakim desetletjem. Ledino sta orala zajčji dildo na spletno upravljanje sinulator, ki je z računalniškim programom v podobi stripovske armature nudil neposredni nadzor. Je Jouejev vibrator pa je ljubimcu omogočil manipulacijo partneričinega vibratorja po elektronski pošti. Ne en ne drugi proizvod že davno nista več naprodaj, torej bržda nista delovala tako dobro, da bi po njiju še povpraševali.



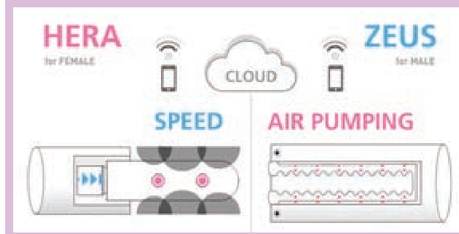
Kanadsko podjetje HighJoy že skoraj desetletje dela vibratorje, ki jih je moč nadzirati po spletu. Še vedno jim prilagajo serijski kabel, tako da je treba dokupiti adapter USB. Na Amazonu stane 60 dolarjev.

V dvoje je vedno lepše

Začetki konkretnega kiberseksa so bili še vedno samotarska zabava, v najboljšem primeru z nadzorom druge osebe. V spolnosti pa je zaželena recipročnost. Treba je bilo naprav, ki bi znale komunicirati druga z drugo. Odgovor je prišel ravno iz puščavniške potešitve. Ko so za fleshlight ali naprednejšo mašino realtouch snemali interaktivne filme, so potrebovali napravo, ki bo občutenja prave nožnice 'prebrala' in preslikala na gumijasto prijateljico. Torej, dildo s tipali.



Lovepalz je naveza votlega valja zanj in dildota zanjo, poimenovanih zeus in hera. Oba dela sta opremljena s kompresorjem, ki naj bi s spremembami pritiska poskrbel za simulacijo otepača in odprtine. Kakor nabija moški, tako čuti ženska. Reč se poveže v splet, servis pa poskrbi, da vedno najdeš partnerja, čeprav tvojega boli glava. Tuje mu niso niti homoerotične kombinacije. 360 EUR za par!



Če so ga lahko uporabljale hotnice na spletu, je bilo nujno razviti domačo različico. Ker pa senzorji niso poceni, je bolje uporabiti nekaj, kar bi uporabnik že imel doma. Nezgrešljivo falična oblika wiimota je bila kot nalašč, povrhu je zmene vibriralo samo od sebe. Še preden so izdelali namenske nastavke, upava dati roko v ogenj, da je marsikateri pristal tam, kamor sonce ne posije.



V zadnjih letih se pojavljajo številne poparjene drkalice. Mojowiijo je nastal iz ideje, razvite na nemški univerzi Bauhaus-Universität v Weimarju. Gre za nastavka za wiimote: črnega zanj in roza zanjo. Hitreje in močneje kot suvaš z enim, bolj trese drugega. Za sinhronizacijo skrbi namenski program, ki z napravama komunicira po bluetoothu. Podpira tudi igranje na razdaljo prek vtičnika za Skype.



Flajšmašinasti realtouch s priključkom USB deluje zastrašujoče. A drobovje iz rebrastih pasov, obročev, grelnikov in dovodov za lubrikant je deležno hvalospevov v inovativnosti božanja kurcev. Softver za PC na ud prenese vsak gib ženskega spolovila iz več kot tisoč petsto porničev. Loči celo med toploto in glede pritiska med fafanjem in analo. RealTouch Interactive pa je spletna baza pohotnic, ki prek kamere in dilda z množico senzorjev prenaša orgazmične krče desettisočim.





Verjetno najbolj odbit povzročitelj mokrote je bila vibracijska ploščica trance vibrator, ki so jo na Japonskem prilagali špilu Rez za playstation 2. Utripala je v skladu z glasbeno podlago, ki se je spreminjala glede na uspešnost igralca. Izraz 'priti skozi stopnjo' je dobil povsem nov pomen. Zanimivo: izumitelj tresavčka Tetsuya Mizuguchi je predvidel, da bi nanj položili podplat in tako čutili tresenje hkrati v rokah in nogah. Ne nekje vmes :).



Razčlovečenje intimnosti?

Dasiravno izdelovalci omrežene intime poudarjajo, da naj bi tovrstni izdelki predvsem zbliževali partnerje, ki drugače ne morejo priti skupaj, si ne gre zatiskati oči. Gre za tehnologijo, ki omogoča nov način samostojne spolne potešitve. Za kibernetsko masturbacijo, interaktivnost gor ali dol. Nekateri bodo fantazirali, da zares kavsajo Sasho Grey ali Stoyo, ker jih bodo v to prepričevali 'realistični občutki' iz njihove naprave, čeprav bo šlo za več let star, vedno enak posnetek. Isto fantazijo navaden človek doseže z lastno roko. Seks se pač dogaja v glavi.

In tu vstopi navidezna resničnost. Za naglavno natikalo oculus rift, o katerem smo v novicah že pisali in nad katerim je navdušen celo šefe Id Softwara John Carmack, so napovedali erotično igro Wicked Paradise. Animacije ustvarjajo z zajemanjem gibanja živih igralcev, vključno z obrazno mimiko. A njihov cilj ni le čimbolj verno prenesti joškov in razpočnic v digitalno obliko. Igralca naj bi pritegnila zgodba in punce, s katerimi bi vzpostavil čustveni odnos. Avtorji se v tem zgledujejo po Mass Effectu, saj pravijo, da so ljubezenski prizori iz Biowarove uspešnice dosti bolj erotični kot katerikoli eksplicitni pornjak. Če bo njihov projekt uspel, nameravajo nove vsebine dostavljati v epizodnem formatu, tudi take za dekleta in istospolno populacijo. Zaljubiti se v navidezni konstrukt? Sliši se malodane srhljivo, mar ne? Po drugi strani pa – mar ne počnemo tega že z literarnimi, televizijskimi in filmskimi junaki? In kdo pravi, da Wicked Paradise nekoč ne bo dobil večigralskega načina?



Wicked Paradise je pričel razvoj kot Sinful Robot, nakar je eden glavnih vlagateljev popokal ves denar in izginil v neznano. Avtorjev to ni zaustavilo, kvečjemu jih je še bolj podžgalo. Skušajo namreč napraviti vizualno najbolj realističen simulator deklin, ki bodo imele tudi osebnost. Zato zajemajo gibanje vsega telesa, vključno z obrazno mimiko. Izdelek pa bo gnal Unrealov srček.

Odtujenost od resničnega življenja tako lahko postane resen problem. Če te poteši kos plastike ali trirazsežne podobe navideznega sveta, ne čutiš potrebe po interakciji z napornim bitjem iz mesa in krvi. Ne bo jih malo, ki bodo zašli v to pogubno spiralo. Resnici na ljubo pa se ravno na tak način lahko kdo najde z nesojenim življenjskim sopotnikom. Vse prevečkrat pozabimo, da je osnovna naloga spleta združevanje, saj se razdalje močno skrčijo. Če se lahko s pomočjo elektrike slišimo in vidimo, čemu se ne bi tudi občutili?

Prihodnost igračk na štrom je rožnata, ambicije pa nič kaj skromne. Digitalnim svetovom navkljub industrija do leta 2050 smelo napoveduje robotske spolne usluge, ki bodo dosedanje dosežke sparili z umetno inteligenco. A pot je še dolga in razvijalci skušajo tačas ustvariti še druge porednosti. Ob tem se zdi tokijski študent, ki gara nad prototipskim pošiljateljem francoskega poljuba, prav naivno romantičen.



Vibease je štartal kot aplikacija za androidne telefone, ki obljublja daljinski nadzor pravega vibratorja. Problem je, da dotični gizmo še ni naprodaj. Ko bo, bo stal okrog 80 evrov in se bo s fonom povezal po bluetoothu, pošiljanje vibracij pa bo morala lastnica odobriti. Tačas ga je moč preizkusiti kar z vibro v telefonu. Samo da se trese!



V Jokerju 222 smo se pritoževali, kako je industrija iger skopa celo z goloto, dočim neposredno spolnostnih iger ni. Ubisoft je vseeno imel muda in za wii ter PS3 izdal sklop miniiger We Dare, ki je vključeval seksi plesne točke, šeškanje po riti in podobne aktivnosti. Četudi v njej ni niti joška, je v ZDA in Veliki Britanji vsled čistunskih reakcij raje niso izdali. Tudi drugod jo je težko najti.



Če je tole, kar si predstavlja neznani avtor, prihodnost kibernetske potešitve človeških nagonov, se gremo pri priči vpisat med konzervativce. Smo namreč mnenja, da še tako izpopolnjena naprava nikoli ne bo mogla docela nadomestiti dotika in toplote živega telesa. Če se bo to vendarle zgodilo, bomo najverjetneje izumrli :).

Z MASKO MED ZVEZDE

Ko morje razpne mreže čudes, je ujeti za vedno uročen. Navi živi Cousteaujevo modrost in pove, kako je mogoče dihati pod vodo ter lebdeti z glavo navzdol. O srečanjih z zobatci in lulanju v potapljaško obleko pa kdaj drugič.

Slana voda pokriva več kot dve tretjini našega planeta. Zato se je Arthur C. Clarke pridušal, da bi ga morali imenovati Ocean in ne Zemlja. Morje je simbol svobode, okno v svet, rodovitna planjava, vremenska preproga in cilj, kamor gremo odložit skrbi. A čeprav smo od njega življenjsko odvisni, o tem, kaj je pod gladino, vemo bore malo. Pravijo, da je morsko dno celo manj raziskano kot površina Lune in Marsa!

Podvodni svet zato buri domišljijo, kajti ljudje smo radovedni in se na vse pretege trudimo preseči meje lastnega telesa. Maska je prvi korak, ki našim kopenskim očem omogoči, da pod vodo izostrijo sliko. Plavutke in dihalka zaokrožijo osnovni potapljaški komplet, s katerim se je na dah mogoče potopiti dovolj, da smo vsaj nekaj trenutkov iz oči v oči s prebivalci neskončne modrine. Led je s tem prebit in mnogi, zlasti podvodni lovci, so s tem zadovoljni.

Vodna pljuča

Celo izvežbanim potapljačem na dah – apnejašem, ki si s treningom povečajo kapaciteto pljuč in lovijo globinske rekorde, je čas pod gladino štet v minutah. Za količkaj trajajoč izlet v svet tišine je potrebna oprema, ki omogoči dihanje pod vodo. V zgodnjih časih so se tega lotevali s cevmi in potapljaškimi zvonovi, kamor so črpali zrak iz kompresorja na suhem. Sorodni so bili potapljaški kombinezoni z bronastimi čeladami in težkimi škornji.

A težave s šlaufi so se pokazale, ko je bil dovod zraka prekinjen. Da so razlike v pritisku v tem primeru potapljačevo telo stlačile v čelado, slikovito poročajo v epizodi Mythbusters. Tudi sicer je popkovini manjkalo svobode in okretnosti. Zato je potekal razvoj uporabnejšega sistema, pri kateri bi zalogo dihalnega plina vzeli s seboj, kar je bilo zlasti zanimivo za vojaške namene. Po prvi svetovni vojni je več izumiteljev razvijalo dihalno opremo z jeklenko stisnjenega zraka. Pravi razmah pa se je pričel dvajset let kasneje, ko so mehanizem stalnega iztoka in s tem hitrega kopnenja zraka izboljšali z ustnikom na zahtevo oziroma regulatorjem.

Pri razvoju slednjega ima zasluge legendarni francoski raziskovalec Jacques Cousteau. Mož velja za potapljaškega pionirja, ki je podvodni svet približal javnosti, in ga predstavljamo v okvirčku. Dihalni pripomoček je sprva poimenoval 'aqua lung' oziroma vodna pljuča. Izraz je kmalu nadomestila beseda scuba, kar je akronim za 'self-contained breathing apparatus' oziroma avtonomni dihalni aparat. Aparatura se je izkazala za tako uspešno, da jo z manjšimi prilagoditvami uporabljamo še danes. Flaša je pripeta na napihljiv jopič oziroma kompenzator, s katerim potapljač uravnava svojo plovnost. Da sploh potone, pa potrebuje pravšnjo količino uteži, ki so navadno nanizane na pas.


Za plavutkanje z masko in dihalko ni pametnega slovenskega izraza, zato se uveljavlja tujka snorklanje. Ker je poceni in dostopno, mnogi podcenjujejo potencialna tveganja. Zlasti v tropskih krajih z močnimi tokovi so plavuti obvezne, paziti pa je treba tudi na plovila in možnost izgube zavesti pri potapljanju na dah.


Potapljaška oprema je še danes okorna, vendar to ni nič v primerjavi z začetki. Kolos na levi je tako imenovana atmosferska potapljaška obleka iz leta 1935. V togem oklepu je potapljač docela zaščiten pred vplivi vode in visokih tlakov. Takšna oprema dovoljuje potope na 600 metrov, zato z njo še danes popravljajo poškodovane podmornice.



Jeklenka z jopičem in sistemom cevi ter ventilov gradi osnovno skuba opremo. Dihalna regulatorja ima potapljač dva. Eden je primarni, drugi pa za rezervo v sili in je živorumene barve. Ker šop cevi spominja na lovke, se ga je prijelo ime oktopus. Manometer kaže preostali tlak v jeklenki, ki je nikoli ne smeš izprazniti do konca.

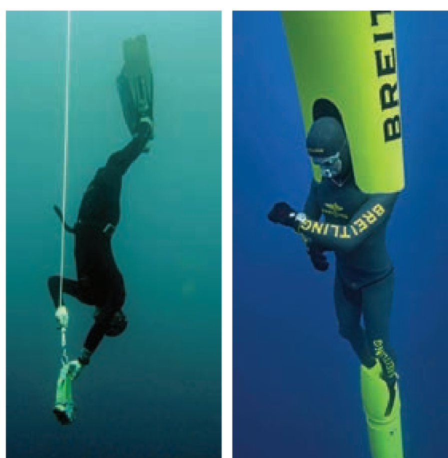




Eden Cousteajevih večjih projektov je bil podvodni dvosed iz leta 1959. Krožnik je zmogel nekajurne izlete tristo metrov pod gladino in je bil v duhu osvajanja Lune vesoljske oblike.

VELIKI COUSTEAU

Vsak šport ima svoje legende in pri potapljanju je to Jacques Cousteau. Ta francoski pomorščak se je rodil leta 1910 in je prve podvodne dokumentarce pričel snemati že kot dvajsetletnik med potapljanjem na dah. Kasneje je z druščino prijateljev preizkušal meje, dosegljive s podvodno dihalno opremo. Ker je bil nadarjen za tehniko, se je domislil regulatorja, ki dovaja zrak le tedaj, ko potapljač vdihne. Med drugo svetovno vojno je sodeloval z mornarico, kasneje pa za raziskovalne namene predelal ladjo Calypso, s katero je ob pomoči sinov in posadke preplul oblo. Tedaj je bil ocean skoraj popolna neznanka, iz katere je pustolovski Cousteau zajemal z veliko žlico. V bogati karieri je odkrival ladijske razbitine, dokazal uporabo sonarja pri morskih sesalcih in razvil globokomorsko podmornico. Zlasti pa je bil prvi, ki je morski svet s pomočjo filmov, knjig in dokumentarcev približal javnosti. Ko je s svojimi dobro režiranimi oddajami prodrl na televizijske zaslone, ga je spoznal ves svet. Pri tem je močno poudarjal pomen varovanja okolja, čemur se je posvečal vse do svoje smrti leta 1997. Njegovi dediči prek fundacij skrbijo, da Cousteaujeva zapuščina in vizija živita naprej. Ohranja jo že tretja generacija rodbine, ob čemer je posebej aktivna Jacquesova vnukinja Alexandra.



Potapljanje na dah je drugačno kot z jeklenko in skriva lastna tveganja. Zaradi sprememb delnih tlakov se lahko potapljač tik pod gladino onesvesti in utone. Globine stotih metrov so redno na sporedu, z obteženimi sanmi pa se spuščajo še globlje. Rekordnih 214 metrov je dosegel Avstrijec Herbert Nitsch, a ga je lani zadela dekompresijska bolezen.

Kesonske zapovedi

Prvi podvodni vdih je prelomno doživetje na meji dojemljivega. Vendar je potapljanje mnogo več kot zmožnost plavanja z dihanjem pod vodo. Čas pod gladino ni omejen le s količino zraka v jeklenki, temveč ima podmorje še druge posebnosti.

Voda je bistveno gostejša kot zrak, zato so tlaki večji. Atmosferski tlak je na površini približno 1 bar, kar pomeni, da je vsak kvadratni centimeter obremenjen z enim kilogramom. Ob potopu se tlak zaradi teže vodnega stolpca hitro povečuje in vsakih 10 metrov zraste za en bar. Na 30 metrih globine je tako že 4 bare, kar je toliko kot pritisk v vzdrževani kolesarski zračnici.



Rekreativno potapljanje se načeloma drži takih globin in časov, da pri dvigu niso potrebni dekompresijski postanki. Tehnični potapljači te okvire načrtno presegajo. Da se lahko varno vrnejo na površje, nosijo grozd jeklenk z različnimi mešanicami plinov. Dodatne visijo na varnostnih vrveh.

K sreči je naše telo v glavnem iz vode, ki ni stisljiva, zato se ne zmečkamo kot prazna plastenka. Čutijo pa povišan tlak anatomski zračni prostori, predvsem pljuča, sinusi in ušesa. Da pod vodo lahko dihamo in nam ne razžene bobničev, je treba dihalni plin dovajati pod enakim tlakom, kot mu je telo izpostavljeno na globini. To pomeni dvoje: globlje kot gremo, hitreje kopni zaloga v jeklenki, poleg tega pa se zaradi Henryjevega zakona več dušika iz vdihanega zraka raztopi v tkivih.

S tem trčimo ob dekompresijo, saj se je presežnega dušika pred dvigom na površje treba znebiti z varnostnimi postanki na določenih globinah. Če se ga ne, se sprošča v obliki mehurčkov, ki mašijo žile, stisnejo živce in povzročijo življenje ogrožajočo dekompresijsko bolezen. Izračunavanju varnosti so namenjene potapljaške tablice in računalniki. Ti so različno napredni in podobni zapestnim uram.

Stiskanje zraka ima še druge posledice. V njem je 78 % dušika in 21 % kisika, s katerima se ob povišanih delnih tlakih pričnejo fiziološke anomalije. Dušik postane narkotičen (uspava), kisik pa strupen in sproža krče. Rezultat je izguba regulatorja in utopitev. Globina potapljanja z zrakom je zato omejena na okrog 60 metrov, čeprav se dušikova pijanost prične že na polovici te vrednosti. Da bi se težavam izognili, za globlje podvige uporabljajo posebne plinske mešanice z inertnim helijem.



Potapljaški računalnik je eden bistvenih podvodnih inštrumentov. Prikazuje globino in čas potopa, dekompresijske meje in temperaturo vode. Nekateri opravljajo tudi funkcijo kompasa. Računalo je hkrati vir podatkov za beleženje potopov v dnevnik, zato naj bi imel vsak potapljač svojega.

To je že domena zahtevnejšega, tehničnega potapljanja, kjer lahko dekompresijski postanki trajajo več ur. Dokumentirani globinski rekord s sistemom scuba je 330 metrov, kar presega višino Eifflovega stolpa. Čeprav se to sliši veliko, pa smo ljudje palčki proti specializiranim morskim sesalcem, kot so kiti in tjulnji. Kit glavač na lovu za velelignji prodre 3 kilometre globoko in brez vdiha zdrži poldrugo uro.

Od OWD do AOWD

Naštete neprilike so dobri razlogi za zavedanje, kako krhki smo v resnici. Za varno potapljanje je zato treba opraviti tečaj, ki ima podoben pomen kot avtošola. Usposobi te za obnašanje in zlasti preživetje v tujem svetu, kjer veljajo zakonitosti, ki se jih ne da obiti.

Potapljaških organizacij je na svetu vsaj pol ducata, najbolj znan in razširjen je Padi. Vse v grobem učijo iste stvari, napredovanje pa je podobno onemu pri tabornikih ali v vojski. Začetna stopnja je potapljač odprtih voda oziroma open water diver (OWD). Tečaj traja kak teden in v teoriji ter praksi predstavi, kako pod vodo preživeti. Naučiš se sestavljati in preverjati opremo, pravilno dihati, izenačevati tlak v srednjem ušesu, vzpostavljati plovnost, preprečevati in reševati zaplete, komunicirati z znakovnimi gestami, uporabljati tablice ter druge osnove. Po pridobitvi izkaznice



Osnovni tečaj stane nekaj stotakov in uči pomembne veščine preživetja. Ena bistvenih spretnosti je podvodno snetje in izpihovanje vode iz zalite maske. Med potopom te namreč v tem primeru ne sme zgrabiti panika. Lebdenje v zenovskem položaju pa je vaja, ki pomaga doumeti nevtralno plovnost.

se lahko s sopotapljačem samostojno podaš do globine 18 metrov. Čeprav je to nekako toliko kot šestnadstropna stolpnica, velja v potapljaškem svetu za relativno plitek teren.
Prvi potopi so močno negotovi, a ko pridobiš nekaj izkušenj in samozavesti, je smiselno opraviti nadaljevalni tečaj AOWD – advanced open water diver. Tu se srečaš z novimi situacijami, kot sta podvodna navigacija in potapljanje ponoči. Zlasti pa pridobiš pravico iti do 30 metrov, s čimer te skupnost prične jemati resneje. To je v nekaterih deželah meja rekreativnega potapljanja in odpre številne nove lokacije.
Nadaljnja izobraževalna lestvica je razvejana in ponuja kup specializiranih programov, recimo globinsko potapljanje in uporabo obogatenega zraka oziroma nitroksa. Tu gre za mešanico s povečanim deležem kisika, kar omogoča daljše potope.



Podvodno življenje je zlasti živahno v času sončnega vzhoda in zahoda, a tudi ponoči je videti marsikaj. Čeprav v črno vodo ni prijetno toniti, spodaj zaradi lune, svetilk in planktona ni temno kot v rogu. Dno pokaže svoj drugi obraz, saj nekatere živali spijo, druge pa se odpravijo na lov.

Petdeset odtenkov sinje

Čeprav se vse to sliši zelo vesoljsko, potapljanje ni glamurozno, kar hitro ugotoviš, ko klecaš pod desetinami kilogramov opreme. Ker gre lahko narobe marsikaj, se je treba potapljati v parih, saj je v dvoje laže. Težave z izenačevanjem tlaka, tokovi, vidljivostjo, morsko boleznijo, prezeblostjo, strahom in tehničnimi okvarami niso redke.
A ne glede na vse se ljudje žabe še vedno vztrajno mečemo v vodo, saj je razlogov za potapljanje mnogo. Eden bistvenih je, da vodni medij omogoči neslu-

JUNAKI KORALNJAKI

Koralni grebeni so eden osrednjih razlogov, da je svet pod gladino tako privlačen, saj gre za Las Vegas barv, oblik in kipečega življenja. Koralnjaki niso rastline, temveč drobni ožigalkarji, ki živijo v kolonijah in z apnenčastimi ogrodji tvorijo neverjetne strukture. Korale najbolj uspevajo v bistrih, toplih plitvinah, kjer je dovolj svetlobe. To pa zato, ker v njih tičijo drobne simbiontske alge, ki jim s fotosintezo pomagajo pri hranjenju. Ko temperatura vode preseže kritično vrednost, korale izvržejo alge in se pobelijo, nakar nekaj dni zatem odmrejo še same.
Ravnovesje je krhko in pogibeli so zaradi globalnega segrevanja vse pogostejše. Sploh katastrofalno je bilo leto 1999, ko je zaradi fenomena El Niño propadla osmina vseh svetovnih koral. Tega si ne želimo, saj so koralni grebeni za Zemljo življenjskega pomena. Gre za orjaške ekosisteme, ki so pravi podvodni gozdovi in dajejo zavetje številnim bitjem. Posejani so po vsem svetu, največ jih je okrog ekvatorja. Veliki koralni greben ob severovzhodni obali Avstralije je največja živa tvorba na svetu in ga je mogoče videti iz vesolja. Dimenzije so lahko tako gigantske, ker na ogrodjih odmrlih koral rastejo nove.



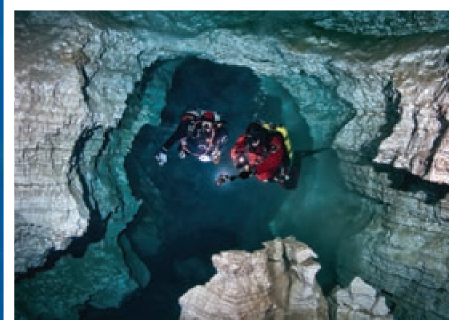
Najbolj slikovita koralna oblika pa so bržda atoli. Te obročaste strukture so zapuščina ugaslih ognjenikov in tvorijo Maldive. Nekaj vrst, recimo kamena korala, je tudi v Jadranu in Sredozemlju, čeprav skoraj ne gradijo grebenov v smislu podvodnih zidov in ploščadi. Zato pa kamnitih sten, obraslih z barvitimi spužvami, tod ne manjka.
Korale torej niso mrtve skale, temveč občutljivi živi organizmi. Dotikanje jih okvarja in ubija. En štorast zamah s plavutmi lahko uniči desetine ali celo stotine let rasti. Zato je osnovni potapljaški bonton, da se koral ne oprijemaš, jih ne lomiš in ne vlačiš na površje. Prav tako po grebenu v času oseke ne tacaš, ampak uporabljaš namenske prehode. Nasploh velja, da pod vodo zlasti v tropskih morjih ne šlataš ničesar, saj je veliko bitij neverjetno strupenih.



teno svobodo. Gre za lebdenje in gibanje v treh dimenzijah, ki ga zemeljski bunkeljni nimajo možnosti dojeti. Zaradi občutka breztežnosti ni naključje, da bodoče kozmonavte urijo pod vodo.
Sledi spoznanje, da smisel potapljanja ni hitrost, temveč zen. Začetnik opleta z vsemi štirimi in zalogo zraka porabi v petnajstih minutah. Izkušenci brez migljaja lebdijo nad koralami, jeklenka pa jim zadostuje za uro in več. In ko se ti pod vodo ni več treba toliko ukvarjati s samim sabo, se spekter zanimanj bistveno razširi. Fotografi so sposobni okrog ene same skale s polžki mrgoleti cele ure. Bolj akcijsko usmerjeni pa niso srečni, če jim močan tok ne trga maske z obraza. Spet tretji so usekani na ladijske razbitine, četrti na velike ribe in peti na najbolj tvegano okolje od vseh: jame. So počitniški potapljači, ki si plavutke navlečejo le na dopustu v toplih krajih. In so trdojedrniki, ki jih ne odvrnejo niti neprijazne zimske razmere.



Podvodno okolje je človeškemu telesu tako tuje, da je primerljivo z vesoljem. Nasa ima v svojem vadbenem centru največji pokriti bazen na svetu. Globok je 12 metrov in v njem za astronavte poustvarijo občutek breztežnosti ter simulirajo misije.



Okolja, kjer ni neposrednega dostopa do gladine, presegajo domet potapljača odprtih voda. Podvodne jame so zaradi teme, orientacije, vidljivosti, nenadnih sprememb in drugih ogrožajočih dejavnikov nedostopne brez zahtevnega usposabljanja.

Pri mrzli vodi je v pomoč suha obleka z vodotesnimi manšetami na zapestjih in vratu. Obleka ima ventil, skozi katerega vanjo spuščaš zrak. Če vse dobro deluje, v pajacu dejansko ostaneš popolnoma suh. Zato lahko James Bond zleze ven v brezhibnem fraku, običajnež pa v dolgih gatah in flisu. Toplotna zaščita je med potapljanjem zelo pomembna tudi v toplih morjih, saj se človeško telo v vodi hitro ohlaja. Najbolj tipična izolacija je neoprenska mokra obleka, katere debelino je treba izbrati glede na pričakovano temperaturo. Pod obleko ob potopu vdre voda in se v stiku s kožo segreje.

Konci in kraji

Čeprav ima Slovenija eno najkrajših obal, pod Alpami obratuje kar nekaj stalnih potapljaških klubov in šol. Večina akcije je v poletni sezoni, ko oživi piranska Punta. Najgloblja točka v slovenskem morju leži na globini 38 metrov in se simbolično imenuje Triglav. Četudi Jadran in Sredozemlje ne dosegata pisanosti tropskih morij, življenja v zaščitenih območjih ne manjka. Poleg tega je v slovenskem morju stalna jata delfinov, obiščejo pa nas tudi občasni eminentni gostje, kot so kiti. Prave možnosti za potapljanje z njimi ni, toda okostje leta 2003 poginule brazdaste kitovke Leonore si lahko ogledate v ljubljanskem Prirodoslovnem muzeju.





Oceani skrivajo mnoge kotičke, ki so za potapljače navdihujoči, domala sanjski. Mikronezijskemu otočju Palau zaradi edinstvene oblike pravijo plavajoči vrtovi. Na spodnji sliki je Velika modra luknja v srednjeameriški državici Belize. Podobnih podvodnih globeli je po svetu še več. Povezane so s kraškim terenom in so globoke okrog sto metrov.

Slika se nadaljuje širom hrvaške obale, kjer je poleg tega kup razbitin. Tako je potapljaških možnosti kar nekaj tudi relativno blizu meje. Če pa si želiš več in pričakuješ izkušnjo naravnega akvarija v slogu dokumentarcev, sedeš na letalo za eksotične kraje, kot sta pregovorna Egipt in Tajska. Voda je tod toplejša in bistrejša, v njej pa se razraščajo koralni grebeni z nedojemljivimi količinami in barvami podvodnega življa.

Če je tvoj prvi stik s potapljanjem tako rajski kot moj pred skoraj tremi leti, se je klicu modrine res težko upreti. Kamorkoli se odpraviš, na zanimivih krajih obratujejo potapljaški centri, ki izvajajo tečaje, izposojajo opremo, polnijo jeklenke in organizirajo vodene izlete. Alternativa kopenski bazi so namenske potapljaške barke (liveaboardi). Prednost takih večdnevnih odprav je dostop do odročnih potapljaških lokacij in veliko število potopov dnevno. Če deželni zakoni to omogočajo, pa najbolj zagrizeni kompresorje in polno opremo zbašejo v kombije in se sladkovodna okolja odpravijo raziskovat na lastno pest.

Neredki se v vse skupaj zaljubijo do te mere, da v potapljanju najdejo alternativno kariero. Izkušen AOWD se lahko udeleži enotedenskega usposabljanja za potapljača reševalca, ki je trening odzivanja v stresnih situacijah. S tem znanjem se odpre dostop do prve in s tem prelomne profesionalne stopnje, čina divemaster. Program tipično traja nekaj mesecev, potapljaški mojster pa nato vodi in organizira potope ter je nasploh vsestranski spretnež. Do inštruktorja, ki samostojno izvaja tečaje in je najbolj iskan potapljaški kader, vodi dodatno dvotedensko izobraževanje.

Ker so programi mednarodno priznani, marsikdo najde službo v eksotičnih krajih. Čeprav je delo zahtevno in plačilo prejkone zanikrno, se le malo takih vrne v primež vsakdanjika. Na drugem koncu spektra so poklicni potapljači v mornarici, na naftnih ploščadih ter v ostalih težavnih okoljih, kjer potrebujejo podvodne varilce in ostale tehnike.





SNELLOVO OKNO

Vsak povodni mož ve, da se svetloba pod vodo obnaša drugače. Zaradi loma, razpršitve in vsrkavanja najhitreje zmanjka rdeče barve, sledita oranžna in rumena, dokler ni okrog 18 metrov pod gladino vse le še modro ali zeleno. Meja, do koder se prebije dovolj sončnih žarkov za fotosintezo, je kakih 200 metrov. Čeprav v rekreativnih globinah še ni temno, mnogi nosijo podvodne svetilke, da poživijo barve in kukajo v luknje. Obroč sončne svetlobe ob pogledu navzgor imenujemo Snellovo okno.

Svetlobne posebnosti so eden od razlogov, da je podvodno fotografiranje sila zahtevna podvodna dejavnost. Za začetek je treba dobro nadzorovati stabilnost lastnega telesa in plovnost. Grabljenje za korale pač ne pride v poštev. Zaradi oteženega osvetljevanja se je motivu treba čimbolj približati, kar je pri bežečih ribah laže reči kot storiti. Zato večina prične pri laže obvladljivih makroposnetkih, sploh ker je pomemben vidik cena opreme.

Morda pridejo komu na misel novejši modeli odpornih fotkičev, ki naj bi bili vodotesni do globine 15 metrov. Žal je to potapljaču hitro premalo, poleg tega ti strojčki nudijo komaj kaj ročnih nastavitev, ki so pod vodo nujne, zato so bolj za hec. Primera slik, napravljenih z žepnikom, sta spodaj. Leva je z vdelanim flešom, desna brez. Kdor bi od svojih izdelkov rad več, izbere kakovostno fotkalo z vodotesnim ohišjem in bliskavico. Komplet se že pri kompaktnih modelih hitro približa tisočaku, dočim so zrcalnorefleksni sistemi nekajkrat dražji.

Pri snemanju videa je zgodba podobna. V vstopnem razredu se maske z vdelanimi objektivčki umikajo akcijskim kamericam tipa go pro. Čeprav so te majhne in priročne, bodo posnetki brez dodatne osvetlitve v globlji vodi modri in pusti. Naknadna obdelava sicer pomaga, vendar ni vsemogočna.

V vsakem primeru je rokovanje z aparatom pod vodo oteženo, ohišja pa so zajetna in nepraktična za tovorjenje na suhem. Če v enačbo vpeljemo dodatne vire svetlobe, leče in držala, bi za investicijo že dobili rabljen avtomobil. Kljub temu se podvodno fotkanje mnogim priljubi, ker da potopom novo dimenzijo, motivacijo in tovarišijo. Predvsem pa hrani spomine in vtise prenaša tistim, ki jim podvodni svet še ni domač.





Naprej v globine

Potapljanje v zahtevnih razmerah je eno od gonil napredka. Avtonomni dihalni aparat je star že sedemdeset let in postavlja se vprašanje, kako bi njegov domet izboljšali. Pri tem znanstvenofantastične knjige in filmi niso slaba zakladnica idej.
Jules Verne je v svojem legendarnem romanu Dvajset tisoč milj pod morjem že leta 1870 prikazal potapljanje in sprožil eksplozijo zanimanja. Ena od možnosti, ki danes pridobivajo na veljavi, je sistem zaprtega dihalnega kroga, rebreather. Namesto običajne jeklenke si je tu treba oprtati aparaturo, ki izdihan zrak reciklira in mu dodaja kisik. Ker ob tem pri izdihu ne nastajajo mehurčki, je potapljanje z rebreatherjem bolj prikrito in zato cenjeno pri vojaških misijah ter v občutljivih okoljih. Zamisel ni nova, vendar zaradi nezanesljive opreme in cene še ni masovno prodrla med rekreativne potapljače.



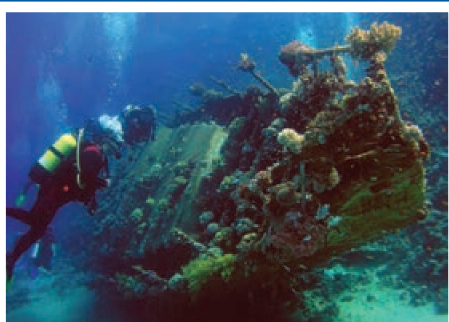
Med večino potopov je presenetljivo malo gibanja, a občasno je vseeno treba bolj raztegniti krake. V takem primeru je podvodni skuter koristna pomoč, ki olajša prečenje daljših razdalj. Seveda prdalice ne smeš usmeriti navzdol ali navzgor!



Kljub zlohotnemu slovesu so morski psi med potapljači priljubljeni. Ko se kak pokaže v Jadranu, sicer zavlada nemir, a večinoma so plašni in se držijo zase. Stvari znajo uiti iz rok v krajih, kjer jih privabljajo s hrano. Vseeno je veliki beli prenevaren, da bi se z njim družili brez kletke. Sveti gral je dobrodušni morski pes kitovec, ki malica plankton in je velik kot avtobus.



Od bolj domišljijskih izumov pridejo na misel umetne škrge, ki bi kisik pridobivale neposredno iz vode. Ideja je dobra, izvedba pa trenutno nemogoča, ker bi bilo treba prečrpati na stotine litrov vode v minuti. Zaradi viskoznosti so v praksi zaenkrat neuporabne tudi dihalne tekočine z raztopljenim kisikom, kakršen je perfluorokarbon iz Cameronovega filma Brezno.
Ta režiser je nasploh obseden z morjem. Potem ko je za snemanje filma Titanik večkrat obiskal polčetrti kilometer potopljeno razbitino, se je lani z batiskafom spustil v samo naročje Marianskega jarka, skoraj 11 kilometrov globoko. Pri tem je le za dlako zgrešil globinski rekord Walsha in Piccarda iz leta 1960. Za primerjavo povejmo, da običajne vojaške podmornice ne zmorejo niti desetine te vrednosti! Nemara je med tem podvigom dobil navdih za nadaljevanje filma Avatar, ki naj bi se dogajalo v podmorju.



Ladijske razbitine so pravi spomeniki, a spadajo med zahtevnejša podvodna okolja. Raziskovanje zunanjosti ni problematično, kdor pa bi rad zlezel v notranjost, potrebuje poseben tečaj in izkušnje.

Na to tridimenzionalno poslastico se bomo še načakali, zato pa je že danes na voljo kup čudovitih dokumentarcev, kot sta seriji The Blue Planet in Ocean Giants. V špilih se podmorje pojavlja presenetljivo redko. Na prvo žogo ga povezujemo s Seginim Ecco the Dolphinom in serijo simulacij Silent Hunter, najlepše pa sta ga ujeli igri Endless Ocean 1 in 2 za wii. Tu si se potapljal širom sveta, fotografiral ribe, vodil turiste in živel polno skubastično življenje. Srčno upam, da se nam obeta še kak del, saj bi tako na wiiju U kot na 3DSu z veseljem spet skočila med valove.

Potapljaška obzorja

Karkoli te pri potapljanju že pritegne, morje postane velika igralnica in počitniški apetiti povečani. Morda so začetki težki, a če te novoodkriti svet prevzame, že najdeš načine, kako se k njemu vračati. In kako kot človek vode rasti, pri čemer vsak od uspešnih korakov nekaj šteje. Vključiš se recimo v aktivno potapljaško druščino. Najdeš stalnega sopotapljača, s katerim se značajsko dopolnjujeta in imata podobno porabo zraka. Po začetnem izgubljanju v mulju ugotoviš, da je kompas tvoj prijatelj. Naučiš se paziti na detajle in predvideti težave. Paziš nase in na druge in sprejmeš, da spodaj ni ničesar takega, za kar bi bilo vredno tvegati življenje. Odkriješ trike za dobre odnose z ušesi. Na morskem dnu pričneš prepoznavati vzorce in veš, katera žival domuje v določenem okolju. Posnameš prvo lepo fotko. Preizkušaš različne reči in najdeš, kaj te pod vodo najbolj veseli. Morda je trenutek razodetja pri dvajsetem potopu, morda pri šestdesetem. Če si in bi rad ostal potapljač, se moraš potapljati. In čeprav si v morju vedno gost, je obziren obiskovalec tam z vsakim potopom bolj domač.



Čeprav potapljanje ne sodi med adrenalinske športe, zaradi varnosti ni individualna aktivnost. Odnos s sopotapljačem (buddyjem) je bistven. Pred potopom si pregledata opremo in drug za drugega skrbita pod vodo. Znak in hkrati vprašanje, ali je vse okej, je krogec s palcem in kazalcem.



Igrano branje



Knjižni molj Kimoko veselje do branja preseli na računalnik in dotikabilno ploščo, kjer se razveseli interaktivnega čtiva. Pri tem tapka po ugankah, po lastni volji kroji štorije in doživi množico koncev.

Knjige beremo in igre igramo. Toda svetovi trkajo in zato obstajajo tudi knjige, ki jih igramo oziroma se vmešavamo v njihovo dogajanje. Takim večpredstavnim izdelkom, ki nudijo sicer minimalno, a še vedno dejavno interakcijo, pravimo igrane knjige, knjižne pustolovščine ali vizualni romani. Tovrsten softver ni novost, se pa v zadnjem času uveljavlja zlasti na priročnih zaslonih tablic in telefonov.



Tablične interaktivne knjige so za vse sorte 'bralcev', a daleč največ jih je za otroke. Čeprav so te knjigoigrice posrečene, pa v posteljo za lahko noč sijoči zasloni ne sodijo. Starši, pamet in papir v roke!

Interaktivna fikcija od nas v prvi vrsti terja branje, čemur so dodane lahkotne aktivnosti. Dober primer je Knjiga o džungli za ipad, ki izvirnik Rudyarda Kiplinga popestri z obilico interaktivnih animacij. Denimo s skupino opic, ki jih je moč sukati z naklonom naprave, in z bambusovo hosto, ki jo razpreš z drgnjenjem stekla. Poleg dodatnega nivoja zabave in dojemanja je moč v igroknjigah s svojimi izbirami vplivati na potek zgodbe in celo na njen zaključek. V džungelski pripovedi lahko izbereš denimo gozdno pot ali se odločiš za spust po reki, kar te pripelje do različnih krajev.

Prvi koraki

Digitalne bukve, ki združujejo besedila, risbe, animacije, glasbeno spremljavo in interakcijo, so navdih našle v naprednem čtivu za otroke. Sem sodijo knjige, ki cingljajo in govorijo, pa tiste z okenci, kolesci in jezički ter kajpakda one, ki ob odprtju raztegnejo 3D-skulpture dinozavrov. Marsikdo se spomni tudi legendarne knjižne zbirke Časovni stroj iz osemdesetih let. Šlo je za nelinearne pustolovske knjige, v katerih smo bralci skakali po straneh zdaj naprej, zdaj nazaj. Zlata doba takih knjižnih pustolovščin je sicer minila, a ne zatonila. Med sodobna tovrstna dela sodi znamenita 1001 pravljica slovenske ilustratorke Lile Prap, ki male nadebudneže vodi skozi klobčič Grimmovih bajk.



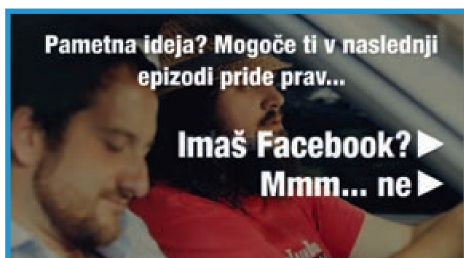
Papir je zmožen marsičesa in omejuje ga le domišljija ustvarjalcev. Zlasti v otroški in mladinski literaturi je zato naprednih prijemov mnogo. Zlasti so priljubljene izskočne knjige, kakršen je tale Tarzan iz leta 1935. Zgoraj pa sta legendarna Časovna stroja.

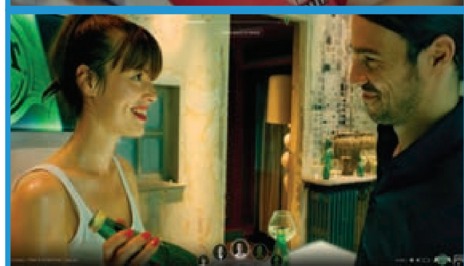
Struktura teh literarnih del je bila že pred tridesetimi leti kot nalašč za računalniške priredbe, saj kazanje teksta ni zahtevalo zmogljive železnine. Med prve tovrstne igre so sodile otroške besedilne pustolovščine, ki so ob branju ponudile nekaj osnovnih ukazov, na podlagi katerih je povest napredovala. Tipične predstavnice tega žanra so Sierrine praigrice, recimo Dragon's Keep in Medvedek Pu, in navsezadnje tudi priljubljeni popreproščeni pravljični avanturici Mixed-Up Mother Goose in Mixed-Up Fairy Tales.



Preden je Sierra zaslovela s Questi, je izdelala več otroških avanturic po Disneyjevi licenci, ki so bolj interaktivne knjige. Ena takih je Medvedek Pu. Spodaj pa je prisrčni Mixed-Up Mother Goose, iz otroških pesmic sestavljena enostavna avanturica.

Sredi devetdesetih se je z uveljavitvijo cedeja rodil film z vmešavanjem – interaktivni film. Šlo je za precej klasične pustolovščine s predmeti in ugankami, le da so dogajanje filmsko kadrirali in uporabili prave igralce, kar je botrovalo kinovzdušju. Ko se je računalniška grafika izboljšala in žanr avantur zamrl, so interaktivni filmi zvečine romali na smetišče zgodovine. Eden redkih novodobnih predstavnikov je odlični Heavy Rain za PS3. Obstajajo pa tudi interaktivni filmi, ki so dejansko filmi in ne igre. Takih poskusov je mnogo na DVDjih, kjer gledalec z daljincem vpliva na potek, in po spletu, največkrat v obliki promocijskih projektov.





Dobri oglasi zagotavljajo prepoznavnost izdelka, zato ne preseneča, da so pri Amisu in Perrieru segli po interaktivnosti. V odličnem spotu za kislo vodo tako poskakuješ med perspektivami in iščeš skrite ključe.

Pravljice malo drugače

Najštevilčnejši primerki igralnih knjig so interaktivne pravljice za mobilne naprave. Prednosti dotikabilne plošče pridejo v njih do izraza v podobi miniiger, pobarvank in enostavnih miselnih orehov, kot sta sestavljanje sneženega moža in oblačenje dobrih vil. Namen teh dejavnosti ni le krajšanje časa med odseki besedila, ki ga beremo ali si ga pustimo pripovedovati, marveč razvijanje motorike in logike.

Marsikak tovrsten špilčič je zastonj, a ga poleg oglasov pestijo slabi studijski posnetki pripovedovalcev in okrnjena interaktivnost, omejena na nemirne zajce in sončnice. Za deco se splača vložiti cekin ali dva, a izvrstna animacija in zabavni vmesni špili so impresivni le napol, kajti slovenskih prevodov ni. Zato je vodeno branje za podalpske malčke nezanimivo in digitalne strani hitro prelistajo, dokler ne naletijo na aktivnosti. Razlaga, kaj naj mladič počne, je ponavadi nujna. Škoda, da Mladinska knjiga ne posodobi Mačka Murija, ki so ga izdali na CDju pred mnogo leti.



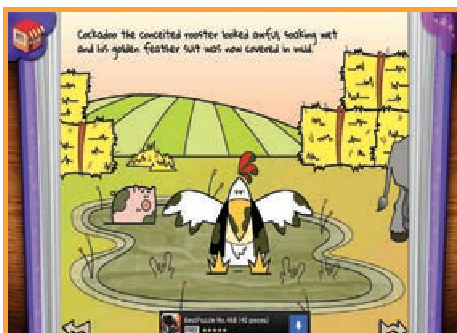
Največji izdelovalec interaktivnih pravljic za mobilije je Story Toys. Sneguljčica, Janko in Metka, Obuti maček ter številni drugi liki privlačno oživijo in ponujajo vrsto miniigric za najmlajše. Žal ne v slovenščini. Štiri evre je drago, a so občasno na znižanju.



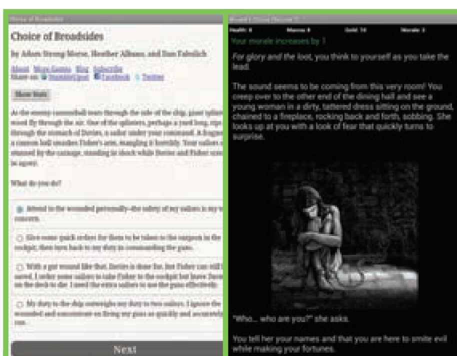
Švabski Daedalic je izdelal igroknjigo The Lost Heart (Das Verlorene Herz). Ganljiva pripoved o punčki in robotu je izvirno delo, ki ga spremljajo miniigre, puzzli in odkrivanje skritih avdio-vizualnih efektov.



1001 pravljica je edina slovenska interaktivna knjiga za ipad, vendar je nepriporočljiva. Stane namreč oderuških 17 evrov, prinese pa čisto nič več od papirnate. Igro in pobarvanko je treba dokupiti posebej.



Otroške pravljice imajo moralni nauk. V središču Cockadoo the Roosterja, kjer deca sproža animacije rigajočega osla, je poduk o sebičnosti. Ta je zavoljo južnjaške angleščine zabaven tudi za starejše.



Choice of Boardsides in Wizard's Choice, zastonjska špila z mobilnih tržnic, nudita veliko cepitev poti. Pri gusarskem čtivu je poanta rast lika v brihtnega taktika ali sposobnega vodjo, dočim si čarodej lasti cekine in mano za boj proti pošastim.

Nasveti za preizkus

Če bi radi otroško interaktivno branje razširili na tablico, poskusite nabor 4-evrskih igroknjig založbe Story Toys, od ponarodelih **Snow White**, **Rapunzel** (Zlatolaska) ali **Puss in Boots** do izvirnih, kakršni sta **Babel: The Cat Who Would Be King** in **The Witch With No Name**. Za sličen ščepec evrov je izpostavitve vreden **Living Stories: The Lost Heart**, dočim je mnogo robe tudi zastonjske, dasi je slabše sinhronizirana, animirana in interaktirana. Taka naslova sta **How Tom Recovered Time** in **Cockadoo the Rooster**.

V iskanju resnejšega igročtiva, se ozrite po **Choice of the Boardsides** in **The Forging of a Legend**, ki sta na Playu zastonj. Bojevniške knjige so dražje, saj **Tin Manovi** špili in **Steve Jackson's Sorcery!**, ki je na voljo le za iOS, veljajo okoli petaka. Knjižni gurmani kljub ceni ne smejo prezreti **39 Steps**, ki stane na Tunesih šest in na Steamu deset evrov.

V angleščini in na PCju lahko igroberete denimo časoplovni **Steins;Gate**, psihotični **Chaos;Head** in detektivski **Kara no Shōjo**, ki poleg notranjih organov razgali še kake prsi. Takisto za računala sta akcijski ZF **Muv-Luv** in keltsko obarvani **Tears to Tiara**, v katerem najdeš tudi podpasne priboljške. Žanr je zastopan tudi na drkalicah. Med njimi so naslovi, kot so najstniško komični **Ore no Imōto ga Konna ni Kawaiī Wake ga Nai** za PSP, prisrčni **Amagami** za PSP in PS2 ter samurajski **Hakuōki: Shinsengumi Kitan** za PSP, vito ter kmalu za 3DS. Ta je s svojimi postavnimi deci primeren zlasti za nežnejše občestvo.



Zmaji, gusarji in nemrtvi

Mladostnikom in odraslim so na voljo resnejše, bolj zapletene tematike. Fantazijske in grozljive igralne knjige nudijo konkretno porcijo nasilja, dasi brez zvočne spremljave sekanja udov in rjovečih spak. Slednjega nadomeščajo grozeča glasba in gotske ilustracije, med katerimi je mogoče odkleniti skrite cukrčke.

Značilnost naslovov za odrasle, zlasti z zgodovinskimi temami, je, da jim manjka vizualno-estetskih dopolnil, zaradi česar se navzven ne ločijo dosti od navadnih romanov. V njih zgolj klikamo po alinejastih opcijah in beremo. Toda posledice odločitev dostikrat učinkujejo na več nivojih in na bistveno daljši rok kot pri mladinskih bukvah. Moti omejen izbor čtiva, med katerim se najdejo ljubiteljske stvaritve s slovničnimi in vsebinskimi hibami.





Bojevniške fantazije, ki so se razvile vzporedno s papirnatimi igroknjigami, te popeljejo v mračne svetove, kjer se pogosto znajdeš pred kafkovskimi hrošči. V Catacombs of the Undercity se s slednjimi soočiš v kockarskem dvoboju, dočim v Sorcery! uporabljaš tričrkovne coprnije in se z mečevalskim taktiziranjem lotevaš čemernih netopirjev.

39 Steps za PC in ipad je interaktivna knjiga po vohunskem trilerju Johna Buchana. Izvirno uporablja filmske perspektive, vendar ohranja književni navdih, saj si zasenčene orise ljudi lahko predstavljamo po svoje. Interaktivnost omogočajo ukazi z miško in vroče točke, ki pa kljub popestrenemu dogajanju nimajo bistvenega vpliva na potek zgodbe.

Razvijalci se zaradi lastne nesposobnosti in ljudem vnaprej znane snovi dostikrat zatečejo h knjižnim uspešnicam, ki jih grafično in finomehanično nadgradijo. Na račun nostalgičnosti denimo cveti avstralska firma Tin Man Games, ki oživlja dela avtorjev, kot sta Steve Jackson in Ian Livingstone. Hkrati po njunem vzoru ustvarja lastne dogodivščine, ki spominjajo na Dungeons & Dragons. S pozornim branjem zbiraš koristne namige o nasprotnikovih šibkih točkah, dočim sreča pri lučanju kock določa uspeh junakovih dejanj.

Vizualni romani

Medtem ko so na zahodu interaktivne knjige nišni žanr, so na Japonskem vseprisotne in raznovrstne. Namnožili so se predvsem na računalnikih, kar je presenetljivo za deželo, zaljubljeno v konzole. Vedno več kakovostnih azijskih naslovov pa zaide na Nintendove in Sonyjeve ročne drkalice. Med slednje spadata 999: Nine Hours Nine Persons Nine Doors in Virtue's Last Reward, ki sta se proslavila tudi na zahodu. Prav tako ne gre zanemariti znanstvenofantastičnega Analogue: A Hate Story za PC. Avtorica Christine Love je z njim naletela na tolikšen uspeh, da poleti izide nadaljevanje Hate Plus.

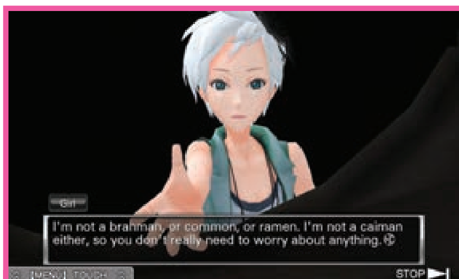




Vizualni romani se ukvarjajo s pestrim izborom tem. Segajo od nabite akcijade, kot jo vidimo v Muv-Luvu, kjer se tolčejo nadmočne meche, do lizanja čokoladne glazure z brhkih deklet. Tortice v Sugar's Delightu so predmet marsikatere neizrekljivosti.

Razpoznavni znak daljnovzhodne šole je animejem podoben kolaž iz risb v ozadju, statičnih likov z animiranimi usti in očmi, glasovnih posnetkov in pogovornih oken. Navadno jih gledaš iz prve osebe, kar omogoča boljše poistovetenje, dočim izbire udejanjaš med dolgimi pogovori, ki delujejo kot dialogi v knjigi. Tekoče animacije v slogu avantur razen v morebitnih vmesnih animacijah ni, saj je grafika omejena na skorajda stripovske scene, ki se z napredovanjem pogovora menjavajo kakor diapozitivi. Se pa v zadnjih letih vidi težnja po več dinamike.

Za 'igranje' ni potrebno veliko, le konstantno klikanje ali tapkanje, da se pogovor nadaljuje. Možno je tudi samodejno predvajanje, ki bralcu prepusti le odločitev, ki je lahko usodna ali povsem banalna. Osrednja finta je v tem, da v azijskih vizualnih romanih ni 'napačnih' ali 'pravilnih' odgovorov. Posledice se razkrijejo šele proti koncu. Zato je raziskovanje nians med 'zlobnimi' in 'dobrimi' odločitvami zlato vodilo, ki privede do najbolj zanimivih razpletov.



Da japonska pogruntavščina ni le za azijsko občestvo, dokazuje Virtue's Last Reward za vito in 3DS. Napeta zgodba s pustolovskim pristopom, psihično noto in ugankami piha tudi na duše zahodnjakov.



Tears to Tiara je frpjast roman, ki večjo interaktivnost kaže v podobi neposrednih spopadov, strateških premikov in zbiranja izkušenj. Zgodbo spremlja tretjeosebni pogled na prikupne možiclje, toda angleški jezikovni dodatek je le za Okna.



Steins;Gatova posebnost je nekonvencionalni način odločanja s pošiljanjem SMSov, ignoriranjem klicev in odpiranjem priponk. Japonsko različico špila za Windows in iOS, ki stane neverjetnih 31 evrov, je z jezikovnim paketom tudi moč poangleščiti.

Interaktivna prihodnost

Vizualni romani obstajajo in se bogatijo z elementi drugih zvrsti ter tehnološkimi možnostmi, ki jih ponujajo mobilne naprave. Pasivnega bralca poskušajo z vmesnimi igricami in izbirami poti spremeniti v aktivnega udeleženca, morda nekoč celo v igralca. A kljub posrečenim eksperimentom odraslejše igroknjige ostajajo nišna zvrst. Vsekakor ne gre pričakovati, da bi bila to prihodnost književnosti. Bi se pa spodobilo, če bi taprave, trdojedrne igre dobile boljše in manj premočrtne štorijalne podlage. Frpjka Witcher 2 je denimo z mnogimi vejenji in različnimi konci remek delo interkativne fikcije. Še več takšnih!



Na Slovenskem je s to zvrstjo križ. Še Maček Muri, ki ga je Mladinska knjiga leta 2004 izdala na CDju, je že davno na smetišču zgodovine. Baje jih pri posodobitvi ovira dogovarjanje s Kajetanom Kovičem.

E.T. Klical v grob

Ob napovedi, da bodo snemali dokumentarec o izkopavanju tisočev modulov s prazgodovinsko igrico E.T., se Sneti spomni te nesrečne filmske licence, ki je spravila pod rušo izdajatelja in malodane vso industrijo!

Joker ima svoje kandidate za najslabše igre vseh časov. Naj bodo to fukaški Bonecraft (4), glede katerega je naš veliki poet, lavreat smegme in kapavice, zapisal: *"Okoli hodeč kot kakšen čefur / ga rinil sem v pizde debelih babur"*, programska kombinacija menstrualnega krča in kužnega belega toka Bikini Karate Babes 2 ali legendarni Bloodwings, ki so v Jokerju 27, to je enkrat na koncu srednjega veka, prejeli 1 %. Američan zrelih let pa bo po drugi strani hitro natrosil žakelj grdih besed okrog igričice E.T. za Atarijevo konzolo 2600. Extra Terrestrial iz 1983 je namreč onkraj Luže znan kot eden najslabših špilov, ki po odurnosti bojda prekaša ščurka na crknjeni podgani v Bad Moju.

Več padanja kot igranja

Atari je za licenco, ki je krila videoigerne pravice do Spielbergove pocukrane pravljice o dermatološko sumljivem izvenzemaljcu, nasedlem na Zemlji, plačal med 20 in 25 milijoni dolarjev, kar je bilo največ v poslu dotlej. Izkoristili so jo slabo, saj za osnovo niso vzeli pobenega markantnega dela filma, recimo tistega, ko vesoljčka izstrelijo mimo lune, da se razmaže po tleh. (Ali pa si to zgolj želi moja domišljija, hm?) Namesto tega so si izmislili genialno svežo podlago, ki je velela, da mora E.T. v pogledu od zgoraj med rajžanjem po 'svetu' najti tri dele telefona, da bo poklical domov. To je navezava na znani stavek "E.T. call home", kjer me je vedno imelo, da bi temu daljnemu sorodniku jastoga in umazanega štumfa sam plačal linijo, samo da bi šel ter nehal spravljati na slab glas poštene vsemirce, kot je Alf. Bržda pa je imelo pri tem dolge prste z blazinicami vmes dejstvo, da so morali avtorji špil iz nič dati vkup v borih petih tednih! To je bil krut rok celo za tisto nedolžno dobo.

Nastala je arkadna avantura z epskimi šestimi statičnimi ekrani, po katerih se je E.T. ogibal vladnim agentom. Lahko je celo tekel, s čimer je še hitreje porabljal nepovratno zalogo energije. Ta je kopnela že sama od sebe, kar je neznansko blagodejno vplivalo na zabavnost. Dele telefona smo našli v jamah, kamor smo padli mimogrede, nakar smo s tiščanjem gumba za strel odplavali nazaj gor (?!). Seveda nismo vedeli, v kateri luknji je kaj, saj so so kosi v novi partiji razporedili naključno, vzpenjanje je bilo počasno in zgoraj je bilo veliko šans, da bomo takoj zdrsnili nazaj.



Internetna fama, da je E.T. najslabši špil vseh časov, je pretirana, kajti igral sem kar nekaj hujših primerkov elektronskega ščiša. Pač padaš v jame in nerodno bežiš pred agenti. Saj gre. Je pa res, da so bile slabe igre v tisti dobi pogostejše, saj so bili avtorji veliko manj izkušeni in geekovska publika odpustljiva.



Atari 2600 ali VCS (Video Computer System) je v Evropo prišel leta 1978, toda glavnino ljubiteljev si je nabral v domači Ameriki, kamor je šel levji delež od 30 milijonov prodanih kosov. Kljub megaherčnemu procesorju, prazgodovinski grafiki in pisk-pisk zvoku so ga nehali delati šele 1992. Z nizko ceno in mnogo igrami, med njimi Space Invaders, je številnim rabil kot uvod v e-zabavo.

Več propadanja kot gnanja

Ne, E.T. ni dobra igra. A ne morem se strinjati, da je katastrofično kataklizmično zanič. Je le običajen slab špil, za katerega zli sloves sta zaslužna internet in to, da je prišel ob nepravem času. Atari je tedaj v spregi z drugimi založniki že nekaj časa na trg dajal slično ali še bolj bedne igrice. Recimo Jamesa Bonda 007, ki je bil le na slabše spremenjen Moon Patrol. Kljub temu so zanje terjali polno ceno, ki je v primeru E.T.ja dosegla zločinskih 50 dolarjev.

Poslovno ozadje je zanimivo in delno smo ga popisali v članku Kratka zgodovina špasa v reviji 192 (id 5943). Kratka obnova je taka, da se je Atari zakalkuliral z nameravano prodajo E.T.ja, saj je namesto štirih milijonov potržil 'le' milijon in pol kosov. Ostale naj bi uskladiščili, jih v družbi drugih neprodanih špilov strli na kosce ter jih zakopali pri mestu Alamogordo v zvezni državi Nova Mehika. Zdaj so tamkajšnje oblasti kanadskemu podjetju Fuel Industries izdale polletno dovoljenje za snemanje dokumentarca o odkopanju kartuš, ki nemara bo ali ne bo nastal.

Od načrtovane slabša prodaja E.T.ja je vzbudila dvom vlagateljev, Atarijeve delnice so strmoglavile in umetno ustvarjena vrednost firme, ki je delovala kot vlečni konj področja, je izpuhtela kot zrak iz prebodenega balona. Medtem ko smo se Evropejci imeli fino s spectrumi, je v naslednjih dveh letih od zlomkastega 1983 skupna vrednost prodanih iger in sistemov v ZDA strmoglavila s 3,2 milijarde dolarjev na revnih sto milijonov. Večina firm je šla po gobe, kar je preobrnil šele Nintendo z NESom in Mariem. Je pa odplaka konzol naredila prostor za računalnike, od C64 do Atarijeve lastne linije 800 XL / 130 XE, tako da vse le ni bilo slabo. Danes se splet usaja nad Electronic Arts, Ubisoftom, Microsoftom. Fantje in dekle, proti Atariju one dobe so to težki amaterji!

Novi stari zombiji

Bržda sem hecen, ampak celo po več kot dvajsetih letih v tem poslu me dosti napovedi iger krepko vzburi. Nekateri so že po dosti manj časa cinični in stežka doživijo virtualni orgazem ob še eni protiteroristični streljanki, dirkačini z estetiko Hitrih & drznih oziroma klavnici zombijev, teh nacistov nove dobe špilov. Jaz pa sem bil preč, ko sem prisostvoval Dark Souls 2 in Titanfallu, igrama, v katerih laziš po ječah in pilotiraš velikega robota. Večjih klišejev ni.

Zasičenosti z enim in istim je do neke mere podlegel celo The Last of Us. Vsej kinematografični in preživetveni odličnosti ter zgodbeni odraslosti navkljub v njem nastopajo nakaze, ki se, rastlinski paraziti v možganih gor ali dol, obnašajo kakor zombiji. Rezultat je kakovostna, vendar tematsko docela znana postapokaliptična drama. Mi je pa med intervjuji in članki prišlo na uho, da Naughty Dog tega niso hoteli. Da so jim zombijaške nasprotnike, cepljene s črnim fungusom iz kitajskih obedov, vsilili kravatniki. Rekoč, da oglasno kampanjo pač morajo nekam pripeti in da bodo ljudje zmedeni, če bodo nasprotniki "krneki." Prva reakcija je negativna, v slogu 'strici iz ozadja so zjebali še en naslov'. Pa je res tako enostavno? So res avtomatično krivi založniki?

Vsakomur je jasno, da bodo PS4, xbox one in ustrezna arhitektura za PC prinesli silno moč. Toda bolj pozorni so opazili, da jo ustvarjalci zaenkrat pretakajo v dvoje samoumevnosti: 1) HD-grafiko, katere sveti gral je '1080p @ 60 fps', ozaljšano z mnoštvom posebnih učinkov, 2) odprte svetove. V brezmejno okolico, ki bo v naslednjh letih definitivno ena glavnih prodajnih parol, gre kup naslovov, od Mirror's Edge 2 prek Watch Dogs do Metal Gear Solid 5. A mene bolj kot tisoč hektarov njiv, po katerih bom nemara lahko ril v Farming Simulatorju 2016, zanima, kaj bom na teh poljanah srečal. In zdi se mi, da dlje od bramorjev, oprostite, bombašev iz tretjega sveta, zobatih vesoljcev, vstalih trupelc, srednjeveških opankarjev ter zmajev ne bomo segli. Pa ne zaradi izdajateljskih kapric, marveč zato, ker firme natanko vedo, komu prodajajo. Tistim, ki si sprememb pravzaprav ne želijo.

Del razloga je v tem, da je tematika največkrat direktno povezana z zvrstjo. Če vidiš mogočnega barbarskega vojščaka z golim rezilom v roki, si lahko precej ziher, da igra z njim v glavni vlogi ne bo miselnica. Nak, frpjka ali sekljačina bo, v kateri boš mlel okostnjake in demone. Če pa taistemu bojevniku vzamejo nekaj muskulature in ga odenejo v tuniko, ki mu s kapuco napol prekriva obraz, resno namigujejo, da bo špil vseboval tiholazenje. Branja takih šifer smo vajeni in kravatniki, ki so v Last of Us terjali varianto zombijev, so imeli po svoje prav. Ko igralci vidimo tovrstne monstrume, vemo, da nimajo lastnih misli, da so skrajno zverinski ter da bodo navalili na nas kot mutci na telefon. Nemudoma nam je jasno, da z njimi ni debate, kar dopušča le prgišče možnosti: boj, skrivanje ali beg. Našteto definira igranje, pa tudi to, ali bo špil romal z nami ali bo ostal na polici.

Jasno je, da je prostora za inovacije in nove tematike obilo, saj neraziskanih ali slabo raziskanih področij ter obdobij mrgoli. Čudaška bitja iz belgijskega ljudskega izročila, prva svetovna vojna, prihodnost, ki je ne obvladujejo velekorporacije in ni posledica orjaške katastrofe s pogubnimi posledicami za vse človeštvo ... Toda iz bolj odročnih izvirov se dosti raje kot velikokalibrski, ki so pod žarometi, napajajo neodvisni naslovi. Naj govorimo o obravnavanju priseljencev v Cart Life ali lajšanje družinske bolečine ob raku, ki je napadel malega sinčka, s čimer se bavi That Dragon, Cancer.

Pretežna omejenost alternativnih prijemov na indiejanke ni naključje, saj jih v velikih igrah večina preprosto ne mara. Šur, publika pri blagajni vsake toliko razumno nagradi kak domišljijski projekt, ki vsaj nekoliko štrli iz kalupa. A pogled na najbolje prodajane AAA-igre aktualne generacije je kar malo žalosten. Na xboxu 360 kinectu priloženi Kinect Adventures (24 milijonov), Call of Duty: Black Ops (12), Halo 3 (8), Modern Warfare 3 (7,5) in Gears of War (5) ... na PS3 Gran Turismo 5 (10,6), GT5 Prologue (5,35), God of War 3 (5,1), Modern Warfare 2 (4,8) in Uncharted 3 (3,8) ... na PCju pa glede fizičnih izvodov The Sims 2 (20), The Sims (16), Diablo 3 (12), Battlefield 2 (11) in Starcraft (11). Avti, soldati in pošasti. Na splošno je očitno, da si gmajna želi predvsem tistega, kar je že bilo in v čemer se počuti varno. Še eno tolkiensko fantazijado, vindizlovsko dirkalnico, vesoljsko odisejado, warcraftovski mmo. warcraftovski mmo. Vsaj slednji počasi ugašajo.

Nič ne sanjaj, da bo z novo generacijo kaj drugače. Avtorjem se je najlaže in najbolj varno podrejati klišejem, zato nas 2014 nikakor ne bo obsul s samimi artsy ali originalnimi špili. Tako kot doslej bomo vandrali po livadah videza, ki jih bodo naseljevali kariesni troli, le da bo oboje bolj krasotno, med zvezdami bomo uničevali sovražne prebivalce tujih planetov, s pajserji trli lobanje gniležem iz grobov ter poganjali nogometne simulacije, v katerih po zelenici ne bo stekel noben nagec. Predstava se bo nadaljevala, na vsakogar, ki bo z razdrtimi iluzijami zapustil areno iger, pa bosta prišla dva nova svetlogledca. Tako se vrti svet.

Sneti



Karfijolni zlobci v Last of Us bi bili verjetno bolj nenavadni, če ne bi Sony in Naughty Dog že tako tvegala s scenarijem in tiholazenjem.



Quattro se tokrat odloči, da vam bo solil pamet. Kdor ne bo pridno bral, mu bo tàko prisolil, da se mu cene ob morju ne bodo zdele nič kaj zasoljene.

Sol je ena najbolj nenadomestljivih snovi v našem življenju. Tovoril jo je Martin Krpan in baje je primerna za obrambo pred demoni, duhovi ter vampirji. Toliko fraz, vraž in legend kot o preprostem kristalu natrijevega klorida je spletenih okrog malokatere substance. Kdor mi ne verjame, naj se gre solit! Le da ne bo končal kot Lotova žena, ki se je ob pogledu na Sodomo spremenila v solni steber!



✤ Pripravljanje akvarija za morske ribe ni dosti drugačno od sladkovodnega. Na koncu le dodamo toliko morske soli, da specifično težo vode dvignemo na okrog 1,025. Preden naselimo ribe, moramo počakati dan ali dva, da se raztopina umiri.

Zakaj je morje slano?

Če pomislimo, da dve tretjini Zemlje prekriva morje, je jasno, da je soli na našem svetu ogromno. Vsak, ki je prišel v stik z morsko vodo, se je najprej prepričal, da je res slana. Odkod pa je prišla tja?

Naš planet je star nekaj milijard let in skoraj toliko časa po njem vihari vreme. To poskrbi, da voda izhlapeva in med drugim pada na kopno. Na poti nazaj do morja raztaplja najrazličnejše snovi, med katerimi je sol zastopana v nezanemarljivem deležu. V tleh jo najdemo kot halit, velikanske kristale oziroma usedline, ki so nastale z izparevanjem slanih jezer. Prav tako velikanske depozite soli najdejo ob naftnih vrtinah. Skratka, soli je polno po vsem planetu in skozi silne milijone let se je počasi izpirala v oceane. Voda je izparela, sol pa ostala. Z novodobnim solinarstvom slanosti ne zmanjšujemo, saj predstavlja zanemarljiv delček odvzema, ki se v končni fazi itak povrne v morje. Teoretično bodo morja postajala vse bolj slana, a nisem prepričan, da bomo čez milijon let še na planetu, da bi to razliko sploh opazili.



✤ Mrtvo morje je desetkrat bolj slano kot svetovni oceani, zato na njem plavaš kot plutovinast zamašek. 35 % NaCl je že na meji nasičene raztopine.

Kako pridobivajo sol?

Največji delež natrijevega klorida dobimo iz morske vode. Za en kilogram je potrebujemo okrog 30 litrov. Gre za enostaven postopek, ki mu strokovno rečemo evaporacija. Morsko vodo nalijemo v posodo in počakamo, da izhlapi. Na stenah in dnu posode bodo ostali kristali soli. Nedolgo tega smo pisali o razsoljevanju morja, le da nas je takrat zanimala voda.



✤ Posebnost sečoveljskih solin je gojenje petole, biološke podlage, ki preprečuje prehod blata v sol. Taisto blato, 'fango', je cenjeno v wellnesih.

No, uparjeno vodo je treba ujeti, sol pa počaka. Že v kameni dobi so praljudje znali pridobivati sol, tedaj še s prekuhavanjem morske vode ali take iz slanih vrelcev in jezer. Velikih količin s tem niso dobili, zato je bila dragocena. Prav tako so takrat odkrili kameno sol. Arheološka izkopavanja v Azerbajdžanu so odkrila, da je prvi rudnik soli deloval pred šestimi tisočletji. Antropologi so si enotni, da so neolitska plemena, ki so imela dostop do soli, uživala veliko civilizacijsko prednost. Zato so njene vire varovala z življenjem.

Če skočimo nekaj tisoč let naprej, vidimo, da so bili beli kristali dragocenejši od zlata tako za Babilonce kot Egipčane, Hebrejce in kasneje Rimljane. Ne zato, ker bi tako čislali slan okus, marveč je bila sol življenjsko pomembna kot konzervans za meso, saj v starih časih niso imeli zamrzovalnikov. Sončne sredozemske in severnoafriške civilizacije so jo nujno potrebovale, da vročina ni spridila hrane, hladnejše germanske in keltske pa, da so si napravile zaloge za zimo, ko je bil lov pičel.



✤ V halit ujeti rudar je znamenitost halleinskega rudnika. Mumija je še iz časov Keltov, kar dokazuje, kako dobro te ohrani razsoljevanje.

O pomembnosti priča Via Salaria, trgovska pot, po kateri so v Rim dostavljali sol z Jadrana. Slednje je plitkejše in bolj slano (4 %) od preostanka Sredozemlja, zato je bilo pridobivanje enostavnejše. Še posebej, ker je toplo in suho podnebje nadvse odlično za soline – plitke bazene, v katerih voda hitro hlapi, sol pa nato pograbiš na kup. Je pa res, da je sezona solinjenja kratka, saj voda dovolj hlapi le poleti. Letos so solinarji delo pričeli s precejšnjo zamudo.

Je bila sol res dragocenejša od zlata?

Latinski izraz za plačo je dejansko enak besedi za sol – *salarium.* Rimske vojake so namreč plačevali (tudi) v soli. Ne le to, tudi beseda za vojaka – *soldarius* izhaja iz besedne zveze *sol dere*, dajati sol. Slovansko različico *soldat* so torej Nemci posvojili od nas in ne obratno!

Toda pridobljene količine niso nikoli zadostile povpraševanju. Lastniki izparevalnic in rudnikov so bili gmotno preskrbljeni za več generacij, ne glede na to,

da je rimska republika ostro regulirala cene in celo pobirala trošarine, s katerimi je financirala vojaške pohode. Le-ti so med drugim zagotavljali reden dotok sužnjev, ki jih je delo v rudnikih soli zaradi dehidracije in nemogočih delovnih pogojev hitro ubijalo. Tam so pristajali tudi kaznjenci in še danes v mnogih jezikih fraza *'delati v rudnikih soli'* pomeni ubijajočo tlako. Razcvet sredozemskih civilizacij je tako v mnogočem narekovala sol, ki je bila nemalokrat posledica konkretnih vojn. Rudnik v Halleinu nedaleč od današnjega Salzburga (po naše Solnograda) so Kelti – *hal* je keltska beseda za sol – izkoriščali več tisoč let. Dal je ime železnodobni halštatski kulturi, vodilni srednjeevropski civilizaciji v prvem tisočletju pred našim štetjem, nakar so jim ga vzeli Rimljani in jim dobesedno prodajali lasten proizvod. Tako kot Germanom, ki z menjavo ponudnika niso bili zadovoljni.



✤ **Med rudarji so se našli tudi umetniški tipi. V rudniku Wielicyka pri Krakovu so izrezbarili pravo katedralo. Celo lestenci so iz solnih kristalov!**

Solne vojne so se vlekle vse do industrijske revolucije. Karel Veliki je bil tisti, ki je v 8. stoletju zaukazal izgradnjo sečoveljskih solin. Nekdanji jugoslovanski romarski cilj München je nastal zato, ker bavarski vojvoda ni hotel več plačevati za sol brižinskim škofom (taistim, ki so hranili prvo slovensko pisano besedo). Kraljestvo pa je zraslo na kameni soli, dokler jih niso Bavarci in Avstrijci sredi 16. stoletja preplavili z morsko soljo, ki je veljala za kvalitetnejšo.

S pojavom strojev je postalo rudarjenje enostavnejše, prav tako pa tudi gradnja solin. Cene so močno padle in večina rudnikov je pričela zmanjševati izkop, ker je bilo delo vseeno prenevarno. Večino velikih rudnikov v Evropi so na prelomu 20. stoletja zaprli in jih preuredili v muzeje. Nekateri še obratujejo, recimo tisti v bosanski Tuzli, še enem mestu, katerega ime pomeni rudnik soli, tokrat v turščini. Od tam prihaja glavnina kamene soli v naših trgovinah, dočim preostanek dobimo iz čeških rudnikov.

Ali sol res škodi zdravju?

Zdravniki pravijo, da pretirano uživanje soli povzroča nevarno povišanje krvnega tlaka, dočim je pitje morske vode lahko smrtno nevarno. Oboje drži. Človeška fiziologija temelji na principih osmoze, kjer snovi prehajajo skozi celično membrano tako, da je koncentracija raztopine v notranjosti celice enaka kot v njeni okolici. Ker je morska voda bolj slana kot naše telesne tekočine, celice iz sebe iztisnejo vodo in organizem dehidrira. Ravno natrij pa je glavni ion, ki določa osmotski tlak. Prebitek natrija v organizmu takisto vpliva na količino krvi v žilah in posledično na višji krvni pritisk.

Zdravstvene organizacije zato opozarjajo pred pretiranim vnosom natrija v telo, kar pa je v dobi slanih prigrizkov in hitre hrane skorajda boj z mlini na veter. Priporočen dnevni vnos soli za odraslega človeka naj



✤ **Slanost je eden temeljnih okusov, ki jih zaznavamo in ljudje ga obožujemo. To zna prehrambena industrija dobro izkoristiti. A prekomerno zauživanje soli ima nezdrave posledice.**

ne bi presegal šest gramov, kar je dobra čajna žlička. V enem big macu je najdeš dva grama in pol, v double whopperju so štiri! In preden si namesto burgerja naročite 'bolj zdravo' solato, vedite, da so zelene liste že v antiki napravili okusne ravno s tem, da so jih posolili, okisali in naoljili. *Solata* namreč pomeni dobesedno 'slana jed'!

Kaj pa himalajska sol, ki jo propagirajo zagovorniki zdrave prehrane?

Gre za marketinški trik. Sol sicer res prihaja iz Himalaje, natančneje iz Pakistana. Vendar v njej ni nobenih posebnih sestavin, ki bi zagotavljale zdravje in dolgo življenje. Značilna rožnata ali modrikasta barva je le posledica določenih mineralnih primesi, ki jih zlahka najdete v evropskih rudnikih.

Rudnik Khewra, v katerem kopljejo himalajsko sol, je največji rudnik soli na svetu. Pol milijona ton – štirikrat toliko kot vsa slovenska pridelava – pomeni polovico nakopane soli v Pakistanu in zgolj v zadnjem desetletju so proizvodnjo podvojili. Po svetu drugače proizvedemo okoli tristo milijonov ton soli, od tega tretjina odpade na ZDA in Kitajsko. Za razliko od 'naše' soli pa himalajska nima naknadno dodanega joda. S tem elementom jo za kuhinjsko rabo plemenitijo povsod po razvitem svetu in je eden glavnih razlogov, da smo drastično zmanjšali obolenja ščitnice.



✤ **Rožnata barva himalajske soli je posledica železovega oksida, po domače rje. Vsebuje tudi sledi drugih mineralov, nima pa joda. Zato naj ne bo primarni dodatek jedem, marveč namizna začimba!**

Prav tako ni jodirana košer sol. Košer v tem primeru ne pomeni, da jo smejo uživati Judi, temveč da je namenjena njihovi pripravi mesa. Z grobimi kristali morske soli natirajo meso, da iz njega 'potegnejo' kri, ki je ne smejo zaužiti. Hkrati sol rabi kot konzervans, zaradi katerega je meso užitno več mesecev, v navezi s sušenjem celo več let. Kraški pršut, recimo, zori več kot leto dni.

Je sol zaneslo v besedoslovje še drugače?

Ste kdaj pomislili, zakaj koga pošljemo solit? Oziroma kakšne so neslane šale? Točnega vira mi ni uspelo odkriti, a verjetno gre za povezavo, da neslano pomeni neužitno. Podobno je s stresanjem soli na rano. Nekdaj so to ranocelniki počeli, da se ne bi prisadila, in šlo je za nadvse pekočo bolečino. Da so Rimljani Kartagino po popolnem uničenju posuli s soljo, da tam ne bi raslo ničesar, samo priča, kakšen v peti jim je bilo Hanibalovo ljudstvo. In Martin Krpan je vsem cesarskim odlokom navkljub okoli tovoril angleško sol. Čemu je to bil zločin? Jah, silak je to počel med industrijsko revolucijo, ko so Otočani preplavili trg s poceni soljo iz svojih rudnikov – uporabili so isto taktiko kot nekoč Habsburžani za vse nevarnejše Poljake. No, ko je Krpan Brdavsu eno pošteno prisolil, je lahko naprej tovoril sol. In jo prodajal po manj zasoljeni ceni od cesarske. Tako je počasi postala komoditeta, ne več dragocenost.



✤ **Bruse in kresilno gobo je tovoril. Da mu od mraza ne bi razpokali, jih je v slamo zavil in v vrečo potisnil. Ne, naš Krpan pa v teh žakljih že ni tihotapil soli. Cesarju menda ne bo lagal!**

Katera sol je torej najboljša?

Očitno tista, ki je ne zaužiješ. Vendar je v kuhinji tako, da brez nje ne moreš. Za vsakodnevno rabo in za čiste raztopine je povsem primerna kamena. Za razsol mesa – groba morska. Himalajska je s svojo nežno barvo zanimiva v mlinčku na mizi. Izbrani okus pa si bo nemara privoščil solni cvet, ki ga v sečoveljskih solinah prestrezajo po posebnem postopku in tvori najfinejše kristale, bojda edinstvene na svetu. Ta sol ni primerna za kuhanje, le za dosoljevanje na krožniku. Kar nemara upraviči ceno, petdestkrat višjo od plebejske tuzlanske soli.



✤ **Prostrana slana ravnica Boneville Salt flats v zvezni državi Utah meri prek 100 kvadratnih kilometrov in je kraj, kjer se postavljajo hitrostni rekordi za vsa vozila na kolesih. Tamkajšnji avto klub je že sto let nazaj gladko površino uporabljal kot naravno dirkalno stezo. Oprijem je sicer slab, a na desetih kilometrih ravnine vsak avto priženeš do konca.**



PA MENDA NE, DA SI ŠE VEDNO

NENAROČEN Joker

NA RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

Prejmi vsakega 15. v mesecu
še toplega Jokerja v nabiralnik
in prihrani 20 odstotkov!

Nov naročnik dobi eno od teh pisanih daril po lastni izbiri!



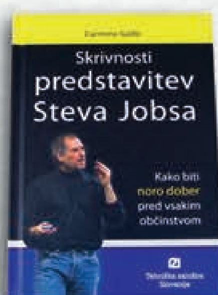
srebrn ključ
USB 16 GB



črn ključ
USB 16 GB



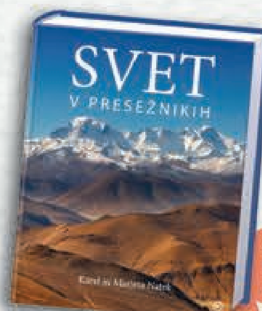
zbirateljska izdaja
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition



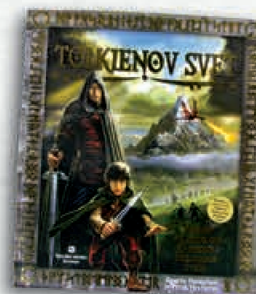
knjiga **Skrivnosti predstavitev Steva Jobsa**



avtomobilsko divjanje
Need for Speed: ProStreet



knjiga
Svet v presežnikih



knjiga
Tolkienov svet



prvi del pustolovščin
Lego Harry Potter Years 1-4



kompilacija dveh odličnih arkadic **Lego Star Wars Complete Saga**



zobosnažni paket **Curaprox**



zgodovinska strategija z vključenim barbarskim dodatkom **Rome Total War Gold Edition**

Naročilnico in vse podrobne informacije najdeš na www.joker.si.



Med novimi naročniki bomo izžrebali dva, ki bosta zaradi darilnega paketa Old Spice manj zaudarjala.

Srečni junijski nagrajenci so:

Marko Rebselj
Šentjernej

Matej Deisinger
Koper

Dragan Knežević
Lesce

Za nagrado prejmejo poletno čtivo.





Toki Tori 2

Ducat let je tega, odkar je za ročno drkalico game boy color izšla posrečena arkadna miselnica Toki Tori. Ljudstvo jo je spregledalo, krivica pa se je popravila ob olepšani izdaji leta 2008 za wii. Nakar je pišče začivkalo še drugod, od ipada do PCja. Zgodovina se je ponavila z dvojko, ki so jo aprila izdali za wii U, čemur je sledila julijska razširjena izdaja na Steamu. Preigral sem obe.

Piščanec s teleportom

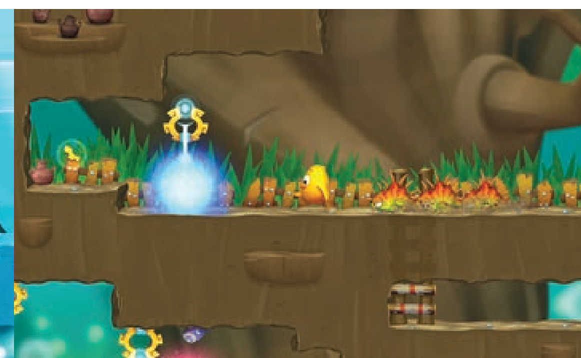
V prvencu je moral piščanec Toki Tori (japonsko: majhna kukavica) po od strani gledanih nivojih pobrati vse brate v jajcih. Ker živalca ni mogla ne skakati, ne leteti, smo bili primorani za premagovanje preprek uporabljati orodja. Z deščicami smo gradili mostove, zamrzovali smo sovrage in uporabljali teleport. Raba tovrstnih pripomočkov je bila skrbno odmerjena in treba je bilo paziti, da se pišče ni zataknilo ali komu postalo večerja. Kljub temu so večino preprek tvorile miselne uganke. Bile so težke, a bistroumne in nikdar nepravične, tako je bilo igranje napeto in zadovoljujoče. S kreativnim mišljenjem smo morali pravilno načrtovati rabo pritiklin in tu pa tam uporabiti reflekse.

Čikn-mk-nagec

Čeprav bi lahko ustvarjalci recept mirne duše uporabili za nadaljevanje, so drzno spremenili vse razen naslovnega junaka in krovnega žanra. Še vedno gre za od strani gledano 2D-ploščadno igro, ki pa se odlikuje z veliko edinstvenosti. Uvod pokaže zametek enostavne zgodbe, ki jo odkrivamo po koscih (svet se skvari in na pernatem bitu je, da ga spravi v red), in preprosto nadzorno shemo. Ker tič po novem ne zna vihteti orodij, se zanašamo na čivkanje in glasno teptanje. S prvim prikličemo živalce, kot so raki, ptiči in žabe. Z drugim jih odrinemo ali prestrašimo oziroma razbijemo lomljivo površino. Vse ostalo o delovanju sveta in njenih prebivalcih je treba izvedeti na lastno pest. Velika sprememba je, da se dvojka namesto na ločenih, linearno nanizanih nivojih odvija v pisanem, živem svetu, ki ga sproti odstiramo kot v Castlevaniah, Metroidih ter sorodnem LostWinds. Napredovanje omejujeta (ne)znanje in (ne)dojemanje delovanja







Levo je zemljevid sveta iz perspektive orlovske taksi službe, dočim so ostale slike pokazatelj pisanega in živega okolja. V svetli ledeni jami so kresničke za okras, v temnicah pa s svetlobo strašijo nepridiprave.

okolice. Treba je mozgati in poskušati kot v špilih včerajšnjika. Po drugi strani je naokoli razmetanih veliko subtilnih namigov, le opaziti jih moraš. Do spregleda ključne informacije pride hitro, saj še zdaleč ni vse očitno, odprta narava pa omogoča vandranje. Območja ne segajo le desno in levo, marveč tudi v višino ali v podzemlje oziroma se vejijo z vrati. Srečoma so mnogokje obeliski, ki ob dotiku zasvetijo in postanejo pristajalna točka za instantno premikanje po zemljevidu. A za to se je treba naučiti pesmice. Podobno kot v Zelda: Ocarina of Time se Toki priuči različnih melodij. Ena od njih prikliče ptico s fotoaparatom, ki omogoči ovekovečenje prebivalcev in posebnosti sveta. Skrivnosti s tem ni konec, saj je treba pobrati tudi veliko zlata.

Kolumbovo jajce

Presenetljiva napredost je, da imajo mnoge zagonetke več rešitev. Pred luknjo z žvižgom na primer prikličeš raka, ki vanjo pade in tako z zapolnitvijo omogoči prehod. S teptanjem pa ga prestrašiš, da oddirja v nasprotno smer in tam napravi stopničko, ki te popelje nekam drugam. Ker ptič ne zna skakati, mora za premagovanje višin, večjih od nekajmilimetrske stopničke, zapreči živalice. Na voljo so sove, ki obsesivno-kompulzivno tovorijo v svoja gnezda vse, kar leze in ni skrito, ter žabe, ki se ob zaužitvi žuželke napihnejo. Če tako žabo prestrašiš, izbljuva balon, ki te za par sekund ponese v višave.
Uganke so premetene, res pa je, da znajo včasih mutirati v trd oreh, sploh ko se razvlečejo čez več ekranov in vsebujejo več delov. Delo lajšajo pogoste snemalne točke, tako da ni treba ponavljati vseh faz uganke, če se nam kje ponesreči. Je pa na hujše zalogaje laže naleteti ob raziskovanju alternativnih poti in ignoriranju belih siničk, ki marsikdaj nakazujejo lažjo, bolj očitno pot. Te so v različici za osebna računala še bolj ustrežljive.

Od piščanca do heroja

Čeprav je Toki Tori 2 videti nedolžen, med drugim zavoljo luštne, barvite risankaste grafike in tekoče animacije, skriva konkretne puzle. Odprtost in manko naracije sta dvorezen meč, saj omogočata svobodo in igralcu lastno izkušnjo, hkrati pa lahko tudi obilico frustracij, saj ne veš, kaj počneš narobe. Toda skrbno opazovanje, logično razmišljanje, natančno postavljanje, časovna usklajenost in refleksi obrodijo sadove. Zagonetke pa so domala vedno poštene in ne zajebavajo z obskurnostjo kot v sorodnem Fezu (si res sam razvozlal tujsko pisavo?). Tudi vsebine je ogromno za 15 evrov, kolikor špil stane na Pari. Za kakih deset ur je zgodbe in prav toliko skrivnosti. Za razliko od inačice za wii U špil vsebuje zmogljiv urejevalnik in je še bolj naphan s kozmetiko ter pomagali. Tako so v svet umestili znamenitosti za lažjo orientacijo, dočim pišče pušča sled v obliki perja, da veš, kje si bil in kam še moraš. Vdelali so tudi krte, ki po končanju uganke skopljejo nove rove, da se ti ob vračanju ni treba znova truditi.
Toki Tori 2 je kljub obskurnosti ena bolj svežih in unikatnih iger zadnjega časa. Poserje se na trende, ne vodi te za rokico in neprestano spodbuja radovednost. Takih ni v izobilju – na misel pride odlični Braid, kateremu se zelo približa. Zatorej pišče pozdravljam in ga priporočam.

***Raveer** se našemi v jajce, nakar ga kukavica odnese v orlovo gnezdo.*

86 **odlične uganke ✔ inovativnost ✔ pisan, živ svet ✔ nič ne ostane za ponovno preigravanje ✖** Two Tribes





Leisure Suit Larry Reloaded

Znameniti fukfehtar iz prejšnjega tisočletja, ki sta ga obupna špila Magna Cum Laude in Box Office Bust grdo omadeževala, se je naposled vrnil v zvrsti, kakršna mu pritiče: v klasični pustolovščini. Toda na žalost kvestarjev stare šole poliestrski pajac ni dobil novega poglavja, marveč je njegov avtor Al Lowe nedomiselno posodobil prvi del, The Land of the Lounge Lizards – tistega, ki smo ga igrali leta 1987. Do tega sem kritičen iz dveh razlogov.
Prvič, gre za tretjo različico ene in iste igre, saj so uvodnega Larryja že enkrat povzdignili v bolj pisano, risankasto podobo (1991). Tista verzija je kljub nizki ločljivosti še vedno čisto prebavljiva. In drugič, Al je svoj projekt novačil na Kickstarterju, kar pomeni, da vanj ni docela verjel in je ziheraško žical fane. Ubiranje nostalgičnih strun mu je prineslo 655 tisoč dolarjev, kar je fantastičen nepovratni kredit za prepakiranje znane vsebine in starih štosov. Pri tem seveda špil še naprej prodaja za precej visokega dvajsetaka. Tak poslovni model se mi v tem primeru res ne dopade.

torjevimi stavki in sklene z Alovim saksofonom. Je pa res, da je glasba nadpovprečna in da je mnogo več vrstic teksta. A to, mestoma že pretirano posiljeno duhovičenje, igralnega skopuštva ne popravi.

Mehka cura Al

Kakšna pa je igra kot igra, torej za nekoga, ki je bil za časa originalnih Salonskih lizardov še v procesu gametogeneze in ga nekam nehigienično fehtanje množic za projekt ne moti? Krivico bi storil, če bi Larryja dal v nič, saj je zabavna, barvita pustolovščina s tematiko, ki je izredno redka. Tudi podoba, govor in melodije kažejo na vložen trud, čeprav bi bilo dogajanje lahko manj statično.



Kupovanje tične pelerine je Larryjevo legendarno počejte. Al, kolikokrat nam ga boš še prodal? Novosti je nekaj, ampak zvečine je špil tehnična posodobitev že videne vsebine in hecev.



Sicer se da med šestimi oziroma sedmimi ikonami sprehajati s koleščkom, a je nadzor vseeno tečen. Njegov namen je le, da so si lahko dali duška pri komentarjih za vse mogoče poskuse.







Tri generacije: 1987, 1991 in 2013. Marsikatero avanturo so že grafično posodobili, a le prvi Larry je že tretji Larry, torej prebarvan že v drugo. Pri čemer igra že v štartu ni bila izvirna, saj je – kot povedo prejšnjemesečni anali – temeljila na še starejši Sierrini tekstovni pustolovščini Softporn Adventure.



Ker je skupnost namesto pol milijona zbrala 655.000 dolarjev, je Al dodal še eno, torej četrto resnejšo punco, ki se ji mora Larry prikupiti s parfumom. Na koncu debilno vse zamoči.

Sifilis in Ken

Larry Laffer kot 40-letni devičnik uleti v lasvegaški Lost Wages, kjer se nameni najti ljubezen svojega življenja, pri tem pa, ako je sreča mila, poflodrati vse, kar je mehko in volhko. Je sicer sluzav in nesposoben, vendar se drži načela 'kdor jezika špara, fuka strada'. Zato izkupiček ene noči niti ni slab: poroka in dvakratni onegav. Da svoj cvet izgubi na sifilitični Ruskinji, ga nič ne moti.
Kljub nedvoumnim kvestom in neprestanim spolovilnim namigom to ni (s)eksplicitno podpasna igra. Koitus je tradicionalno cenzuriran, edini par bradavičk je na napihljivi lutki in vsa ginekologija je zgolj v neporečnih besedah, brez F-wordov. Še straniščni humor je ministrantski. Moja pričakovanja, da bodo zdaj, ko se jim zaradi digitalne distribucije ni treba bati bojkota Wal-Marta, vključili nagice, so bila preveč naivna.
Pretiran je bil tudi optimizem, da bodo uganke in potek konkretno dodelali ter obogatili. Igralnih novosti in dodatnih delov mesta ni, dasi so obljubljali bistveno več vsebine in miniigre. Trem puzlam so vrinili še en korak (TV-daljinec po novem potrebuje baterije iz vibratorja) in dodali punco Jasmine s kvestom iskanja parfuma, nekaj predmeti ter dvema novima zaslonoma. To je mnogo prepičlo, saj je vse ostalo enako kot v izvirniku, vključno s 'Ken sent me', nujnim ponavljajočim se hazardiranjem, olagumijastimi neprilikami in umiranjem. Še risankastega uvoda in zaključka se jim ni zdelo narediti, zato se igra prične s tremi komenta-

A vseeno je skupaj vzeto ne morem oceniti bolje, kajti minusov in pomanjkanja je ob tej ceni preveč. Lokacij je vsaj pol manj kot v drugih predstavnicah in igro z ne preveč muje končaš v nekaj urah. Uganke so stare petindvajset let in žanrskih naprednosti ni. Še tradicionalno Sierrino točkovanje so skenslali. Zgodba, ki je danes važen element te zvrsti, si tu sploh ne zasluži te besede. Larry brezciljno teži pičkam in to je to. Umiranje zaradi takojšnje resurekcije sicer ni moteče, gresta pa v nos coklasti šestikonični vmesnik in stalno igranje jackpota, saj babe in vožnje koštajo.
Ne vem, kakšne načrte s pofukljem imajo avtorji za naprej. Želel bi si kaj frišnega, vendar menim, da je Al prestar oziroma neprimeren. Če bi bil dec, bi iz špila ob dobljenem finančnem vložku naredil bistveno več, tako pa je bil sposoben edinole mehkocuraške reciklaže. Tega se ob tomesečnem vsesplošno boljšem in originalnejšem Rabbitu za isto ceno ne da spregledati.

***LordFebo** obleče poliestrski ležerni suknjič in gre že v tretje pecat iste pičke.*

59 seksualna tematika ✔ glasba ✔ v redu prigrizek … ✔ … a predrag ✖ premalo novosti, vsebinskih in igralnih ✖ okoren vmesnik in druge stare mehanike ✖

Replay Games



Larryjeva sreča z babami je v najboljšem primeru kratkoročna, saj ga vse zelo hitro dajo na čevelj. Tudi če s kakšno uspešno zaključi igro, ga v naslednjem delu že uvodoma odpika.



The Swapper

Izmenjevalec je mnogo več od preproste skakalniške miselnice. Štorija in vzdušje pričata o tem, da talent nadkrili ogromen proračun.

S puško ne streljaš, temveč ustvarjaš klone, med katerimi izmenjavaš zavest. Preprosta zasnova je podlaga za fletne puzle.

Močno filtrirana podoba je polna motenj. Skupaj z zasanjano muziko poudarja mistično zamaknjenost vesoljske samote.

V vesolju te nihče ne sliši kričati. Še dobro, saj se boš v Zamenjevalcu drl kot jesihar. Ne le zaradi zlovešče osame, marveč ko boš z glavo tolkel ob zid ob mnogih trdih orehih, ki ti jih ta od strani zrta ploščadna miselnica vrže na pot.

Izgubljen v vesolju

Takoj te preplavi občutek samote na tujem planetu, kjer se znajdeš po begu z orbitalne postaje in se le okrepi, ko zakoračiš v opuščen rudarski kompleks. Tu najdeš nenavadno pištolico, s katero si boš pomagal pri odstiranju tančice skrivnosti z minulih dogodkov. Ker ne vidiš drugega izhoda, vključiš portal in se prežarčiš, od koder si prišel — nazaj na postajo Tezej.

Prvovrstno moreče vzdušje spomni na Lucasovo avanturo The Dig in na novejši Dead Space. Večplastna podoba je samosvoja, saj so liki narejeni iz gline, lastnoročno zgnetene pri indiejanskem finskem dvojcu Facepalm Games. Toda vtis ni prav nič garažen, saj je raba zrnatih filtrov okusna in osvetljevanje na nivoju, dočim so hodniki in sobane zaviti v temo, ki jo reže ozek snop svetlobe iz žepne baterije. Razkriva sive kovinske ploščadi, rastlinje in misteriozne skale, ki ti v glavo telepatsko vstavljajo filozofske blodnje. Vseskozi te spremlja minimalistično odmevanje korakov in klavirskih tipk, ki ga pogosto prekine motnjast šum. Prava lekcija v izvedbi znanstvene fantastike z omejenim proračunom.

Daj, kloniraj me

Ko raziskuješ postajo, uvidiš, da nelinearna zasnova, redko pretrgano samotarstvo in prehajanje v nove dele z nabrano robo spomnijo na večno klasiko Metroid. Skakanja po ploščadih ni dosti in je enostavno. Zvečine ga uporabljaš zato, da dosežeš tisto glavno – sobane z miselnimi zagonetkami, kjer je cilj zgrabiti energijsko kroglo. Dotične zbiraš, saj omogočijo odpiranje vrat in upravljanje s spečo mašinerijo, kar odpre pot naprej.

Pri reševanju puzel uporabljaš pihalnik, s katerim pa ne boš česnil betic, saj ni sovražnikov za odstrel. Namesto tega ustvarjaš do štiri klone, med katerimi nato preklapljaš. Pri tem je važno, da žarek orožja ne seže skozi zidove, dodatno pa njegovo rabo oteži megličasta tribarvna svetloba v okolici. Skozi rdečo ni moč prežarčiti uma, v modri ne moreš ustvariti dvojnika, vijolična pa je mešanica obeh.

Bistveno je, da te kloni posnemajo. Če stopiš v levo, stopijo v levo vsi, če skočiš, se odrinejo vsi, ko poprimeš za zaboj, bodo storili enako. Ogroža jih le višina, saj padec pomeni smrt. A tudi žrtvovanje je orodje, saj je poleg neposrednega stika to edini način, da lahko porabljenega klona vnovič postaviš. Paziti moraš le, da v globino ne omahne telesce, v katerem si ti sam.

Eureka!

S takimi mahinacijami klone pazljivo razporejaš po prostoru in vnaprej tuhtaš poteze. Spočetka skozi uganke brziš, a težavnost hitro naraste. Stikalom, ki premikajo ploščadi, ugašajo barvne luči in odpirajo vrata, se pridružijo magneti, ki te počasi premikajo po vnaprej določeni poti, in polja, ki obračajo težnost. Osnova je preprosta, a domiselnosti ne manjka, rešitev pa je vselej tik za vogalom in rada izvabi zadovoljen nasmešek. Sploh ko do nje prideš po petnajstminutnem praskanju po glavi. Ajaa, samo tole je bilo treba storiti! Za nameček je rešitev dostikrat več.

Vse ni rožnato in nekaj puzel je nesramnih. Zgodi se, da dlje poskušaš isti pristop in ga, ko ne deluje, spremeniš, nakar se kasneje vrneš k istemu in ugotoviš, da bi moral le mikroskopsko natančno odmeriti premikanje. Ob bizarnejših razpletih ti ni povsem jasno, če so avtorji imeli v mislih isto kot ti.

Srečoma takih zoprnih trenutkov ni dosti. Če crkneš, se znajdeš pred vhodom v sobo, kamor skočiš tudi, če jo hočeš resetirati. Za hitrejše vračanje po pozabljene energijske oble rabita metroidvanijast zemljevid in sistem komor za teleportiranje. Tako odkrivaš lepo raznovrstna področja, ki segajo od kovinskih hodnikov do botaničnih vrtov in shramb. Med raziskovanjem zlasti navdušijo breztežnostni deli, kjer lebdijo trupla in smeti, ki se počasi odbijajo, ko lebdiš skoznje z uporabo žarka na pokalici. Kot velijo zakoni fizike, tu zvoka ni, le zamolklo hrumenje brezzračnosti.

Sčasoma iz sporočil na terminalih, pripovedovanja menhirjev in skrivnostnega preživelega sestaviš konkretno ZF-štorijo, ki bi delovala tudi v knjižni ali filmski obliki in je polna filozofsko navdahnjenih razglabljanj o duši ter zavesti in posledicah poigravanja z njima. Celo alieni so nekaj povsem drugega od tipskih zelenih sluzavcev. Misterij vsekakor vleče, poskrbi za kak šokanten preobrat in postreže z dvema koncema, ki te ne pustita ravnodušnega.

Odiseja v malem

The Swapper je estetsko dovršena igra, ki vleče predvsem na rovaš vzdušne fabule in preprostega, a učinkovitega hakeljca. Nekaj puzel je nadležnih, a po šestih uricah ti je žal, da je že konec. Če ti je količkaj do kvalitetne znanstvene fantastike v miselni obliki, naj ti ne bo žal odšteti 14 evrov, kolikor vsemirsko potepanje primerno cenijo na Steamu.

***Kavbojc** zleze v skafander in v vesolju spusti dušo. Zdaj ima namesto srca kamen.*

86 pravo ZF-vzdušje, ki dokazuje, da je manj lahko več ✔ učinkovito podajanje zgodbe ✔ domiselne puzle … ✔ … z nekaj čudnostmi ✖

Facepalm Games

Company of Heroes 2


Company of Heroes 2 je kot predhodnik strategija v drugi svetovni vojni z odlično ponazoritvijo bojev. Tokrat gredo Nemci nad kosmate Ruse.

Med realnočasovnimi strategijami danes vodi Starcraft 2. Tako je v glavnem spričo dejstva, da ti komentirani prenosi njegovih spopadov skočijo v fris, kadarkoli si upaš približati internetu. Toda za veterane žanra obstajata najmanj dva naslova, ki ga po mehaniki presežeta. Prvi je Supreme Commander s svojo grandiozno velikostjo, drugi pa Company of Heroes.
Ta bo letošnjo jesen praznoval sedmi rojstni dan. Sedem let, pa še vedno velja za de facto standard, ko govorimo o globini v akcijskih RTSjih. To dejstvo žalostno povzame stagniranje nekoč enega glavnih žanrov na PCjih. Hkrati pove, zakaj smo dvojko tako željno pričakovali. A morda je ne bi smeli. Ne spomnim se namreč, da bi kateremu studiu uspelo prelomno igro dostaviti dvakrat zapored. Po Company of Heroes 2 to še vedno velja, saj gre v glavnem za piljenje starega recepta. Le da tokrat z rdečo zvezdo na glavi, saj gre na vzhodno fronto druge svetovne vojne, v spopad Rdeče armade in Wehrmachta.

Nauki iz davnine

Čemu je sistem iz CoH (2) tako posrečen? Ker odlično predstavi večino ključnih bojnih zapovedi na preprost in povrhu vzdušen način. Vojaki po bojišču ne blodijo samostojno, marveč jih rekrutiraš v oddelkih po okrog pet. Njihov korak je previden, drža sklonjena, glave se stegujejo v oprezanju za sovražnikom. Ko nastane trušč, se vržejo ob zidove, kadeče se ostanke tankov, v jarke – karkoli, kar preprečuje kroglam, da bi jih našle. Ko s kurzorjem božaš teren, ti raznobarvne pikice kažejo, kakšne sorte zaklon je na voljo. Gibanje oddelkov med zavetji moraš izmojstriti, saj soldati, ki jih pustiš na odprtem, hitro postanejo prešano meso.
Tudi nad skakanjem pred sovražne cevi niso navdušeni. Ko se znajdejo pod ognjem, se bodo premikali počasneje, konstantna nevarnost pa jih zmore čisto prikovati k tlom. Zato imajo mitraljezi v igri posebno vlogo. Ne le, da kosijo živelj levo in desno, nasprotne oddelke povsem paralizirajo. Takrat jih lahko obkoliš, nanje jurišaš z ročnimi granatami ali pripeljaš minomet in z daljave napraviš čežano.

A mitraljezi niso vsemogočni. Njihov kot delovanja je ozek in če jim sovrag z drznim manevrom uspe priti za hrbet, se lahko od njih posloviš. Če so sovražni posebno dobro postavljeni, pošlješ nadnje ostrostrelca ali minometalca. Nemara delajo snajperji težave tebi? Urno jih uloviš z oklepnim avtomobilom ... toda le do prvega nasprotnega protioklepnega topa, saj vozila ne prenesejo dosti zadetkov.
Tankovski boj, ki se razvije v poznejših fazah igre, je posebno poglavje. Oklepniki imajo spredaj debelo kožo, ki je strojnice ne premagajo in tudi topovske granate se občasno odbijajo. Pešaki z bazukami jim morajo zato nekako priti za hrbet, kar pa seveda ni mačji kašelj. Glavni hakeljc je torej v kombiniranju sil. Tanki potrebujejo pešadijo, da jim varuje zadnjo plat, in izvidnike, da odkrijejo prihuljene zasede. Sami v zameno zreducirajo utrjene točke v kup zemlje.

Elastična obramba

A nato pride še strateška raven. Enot na bojišče ne moreš klicati v neomejenem številu. V temelju te zavira troje skopih surovin, s katerimi v peščici baznih hišic prikličeš rekrute: ljudje, gorivo in strelivo. Prve porabljaš za novačenje vseh sil, vozila pa terjajo še ceno v gorivu. Municijo potrebuješ za nadgrajevanje orožij


Takega žrtvovanja lastnih in tujih življenj v ognju in svincu se boš skozi kampanjo nagledal še pa še. Preveč karikirano je, da bi se te dotaknilo.


Če si pazljiv, proti koncu bitk enote splezajo do tretje zvezdice, ki pomeni elitni status. Na vrhu vmesnika je posebna peterica generalskih ukazov.

V redu je, da je količina vojaštva pristrižena, kajti ko se skupaj najde več oklepnikov, imajo zaradi glupe pameti rajanje ob muziki iz Benny Hilla.



Farbaste črte označujejo frontno linijo, ki jo določajo zasedeni sektorji. Če ti uspe sovražnega odrezati od sosednjih, onemogočiš tudi odtok surovin.



dlje in ti omogoči, da s pehoto suneš zapuščena poškodovana vozila. Tako se lahko rdečearmejci na primer dokopljejo do tigra, naciji pa do T-34.

Šklepetajoč z zobmi

Novosti glede na enico je še nekaj. Doktrine – razvojna drevesa, s katerimi si odklepal globalne sposobnosti, na primer topniški napad, so se umaknile generalom. Ideja je podobna: izbereš enega od treh skupkov posebnih prijemov, ki se ti postopoma odpirajo skozi boj kot sekundarno tehnološko drevo poleg tistega v bazi. Tako napadaš iz zraka s šturmoviki in štukami, kar je edina raba letal v tej igri. Generalom se sposobnosti dodajajo premočrtno, dočim si pri doktrinah izbiral med dvema vejama. Nisem prepričan, da je takšno popreproščanje prava pot, a deluje zadovoljivo.

Ostale sveže elemente prinese novo prizorišče. Pahnejo nas na vzhodno fronto v tedanji Sovjetski zvezi, kjer pregovorna ruska zima grize v kosti. Med bitkami vsake toliko nastopi snežni metež in pešadija se mora iti stiskat k ognju, sicer postane pomrznjen sorbet. Hkrati se zniža vidljivost in onemogoči raba artilerije. V teh nekaj minutah ujme je delovanje pehote okrnjeno, kar zahteva prilagojeno ukrepanje. Vodne površine zamrznejo do te mere, da lahko po njih peljejo vozila in prečkajo reke ... dokler z dobro merjenim topniškim udarom ne naluknjaš ledu, da se pod njihovo težo vdre in jih vzamejo ledene globine.

Šmajser proti PPŠ

Takšno sabotiranje naravnih mostov je precej situacijsko, četudi sem in tja poskrbi za zasedo, ob kateri se od srca nasmeješ. Vremenske neprilike pa močno poživijo dogajanje, a so mestoma nadloga, ker vojaki ne znajo skrbeti sami zase in zmrznejo, če se jim ne posvetiš ročno. Če ti gre sneg na živce, imaš srečo: večina večigralskih kart pozna poletno verzijo za ljudi, ki jim je ljubše dogajanje v slogu enice.

To je od novitet vse. Veterani nalinijskih bojev bodo v dvojki povsem domači, ob čemer organiziranje spopadov nima več nekaterih blesavih omejitev od prej. V posameznem moštvu lahko poljubno uporabljaš tako Nemce kot Sovjete, ne več le in rabo posebnih sposobnosti. Oddelek nemških grenadirjev na ta način opremiš z dodatno strojnico, medtem ko ti delec zalog odškrne sleherni njihov met ročnih granat.

Ko imaš na karti okrog deseterico oddelkov pehote in tankov, trčiš ob umetno mejo, s katero igra napravi dogajanje zares zanimivo. Na ozemlju namreč ne boš imel dovolj sil, da bi pokrival vsak kotiček fronte, marveč se boš moral prilagajati razmeram in premikati vojaštvo na ogrožene predele. Kaj ti pomaga dobro vkopana skupina mitraljezcev, če bo skozi sosednjo luknjo v obrambni črti nasprotnik vštulil bataljon?! Nadzor nad karto pa je ključnega pomena, kajti omenjene surovine dobiš ravno z okupacijo posameznih sektorjev bojišča. Če nisi previden, ti jih bo sovrag odščipnil, preden rečeš "tristo kosmatih panterjev!"

Dvoboji so zato vselej izjemno dinamični, ko se nasprotnika skušata s to ali ono zvijačo prinesti okrog. Tu bo osamljeni izvidnik ukradel pomemben sektor za gorivo, a nemara bo to zgolj slepilni manever, s katerim ti želi skreniti pozornost, ker boš na drugi strani v naslednjem trenutku fasal vsesplošni juriš. Izgube pa bolijo, kajti izkušeni soldatje se odrežejo precej bolje in jih nočeš žrtvovati. V dvojki veterani dobijo celo povsem nove sposobnosti, kot sta natančno topniško ali tankovsko streljanje v šibke točke! Hočeš še en detajl? Preminuli oddelki na bojišču pustijo posebna orožja, tako da lahko njihovo strojnico ali minomet pobere kdorkoli za njimi. Tudi sovrag. CoH2 gre še

JURIŠNI TOPOVI

Med oklepno tehniko v Company of Heroes 2 najdeš vse mogoče, od klasičnih tankov do lovcev na tanke SU-85 in ferdinand ter protiletalskega tanka ostwind. A druga svetovna vojna je premogla samosvojo vrsto orožja, ki po tistem ni bila več tako zastopana.

Ideja se je porodila ob žrtvah pehote pri naskakovanju utrjenih položajev. Na oklepljeno gosenično šasijo so privarili havbico, ki je uničevala bunkerje iz daljave. To ni bil tank, kajti kanon in oklep nista bila primerna za boje z drugimi oklepniki. Takisto ni šlo za težko artilerijo, ker je imelo orožje premajhen doseg. Tovrstna vozila so dobila ime jurišni topovi. Izraz prihaja od enega glavnih predstavnikov, nemškega Sturmgeschützа, po domače Stuga. Njegova preprosta, nizka pojava je takoj prepoznavna, saj jih je bilo po bojišču polno – zgradili so jih največ od vseh nemških oklepnikov! Ker niso imeli kupole, je bila namreč njihova proizvodnja poceni. Rusi so odgovorili s svojo linijo SUjev (samokhodnaya ustanovka, samohodni top), kot je SU-76. Obe vozili sta v CoH2. Mimogrede, izraz 'suchka', s katerim voznik SU-76 v igri kliče svoje vozilo, pomeni 'kurbica', saj šoferji naprave zaradi težke vodljivosti niso imeli prav radi.

Po drugi svetovni so jurišni topovi utonili v pozabo. Njihova vloga se je porazdelila na druga vozila; na eni strani topništvo, na drugi bojna vozila pehote, kot so denimo patrije.



ene ali druge strani. Frakciji sta dobro uravnoteženi in se zadovoljivo razlikujeta, saj se zi žermans zanašajo na bolje opremljene enote, Rusi pa na število.
Karte zmorejo sprejeti največ osem igralcev v modusu štiri na štiri. Skupino lahko sestaviš ročno iz prijateljev na Steamu, ki ga CoH2 nuca za svoj omrežni temelj, in poljubno dodajaš umetnopametne nasprotnike, ki so na težjih ravneh kar trd oreh, čeravno tudi na račun goljufanja. Še večkrat boš izkoristil samodejni iskalnik živih nasprotnikov, ki zvečine pravilno upošteva tvoj rating in te ne postavi nasproti ljudem-brez-življenja (razen če si sam tak). Omrežje je robustno in z njim nisem imel težav. Če bo Relic reč dobro vzdrževal, ima špil lepo večigralsko prihodnost in bo nadaljeval kultni status enice. Le nad številom kart potarnam, ker se lahko vključene osmerice ob obilnem igranju prehitro preobješ.

Dezertiram s fronte

Ampak, stric Aggressor, zakaj toliko besedi o multiplayerju? Mar se Company of Heroes 2 ne osredotoča na sovjetske heroje, ki so poslali kljukasto črno pošast z obrestmi nazaj v Berlin, od koder se je vzela? Pri Relicu so si nemara to želeli, a se gredo lahko solit, ker enoigralska kampanja od vsega najbolj razočara.
Obujemo škornje Leva Abramoviča Isakoviča, sovjetskega poročnika, ki je skozi štirinajst misij priča grozotam vzhodne fronte od nemške ofenzive Barbarossa leta 1941 do padca Berlina. Pripoved res skuša na površini prikazati vojno v neolepšani luči. A pri tem se opoteče pod težo obupnega števila klišejev, zaradi katerih izpade kot MTVjevska, pop verzija zgodovine. Skoraj se ti zazdi, da so avtorji zguglali ključne besede in jih vtaknili v igro. Denimo Stalinov 'ukaz 227', po katerem so politkomisarji streljali umikajoče se lastne vojake.
Okej, da se naslov ne zakoplje resneje v tematiko, za silo oprostiš. Ne moreš pa slabe kvalitete podajanja. Animacije so lesene in govor smešen s svojo angleščino, polno ruskega naglasa. Težko verjameš, da je lahko isti studio napravil animacije v CoH2 in Dawn of War 2.
Z dogajanjem med igro je nekaj bolje. Prvo polovico kampanje se umikaš pred nemškim bojnim strojem in ga skušaš blokirati v Stalingradu ter Leningradu, zato upam, da imaš rad skriptane obrambne misije. Vmes najdeš biserčke, kot je lovljenje nemškega tigra s peščico slabo opremljenih in prezeblih pešakov, s katerimi moraš jekleni pošasti nastavljati pasti in jo naposled zaseči. Proti koncu, ko rdeči parni valjar prestavi v višjo, boš deležen tudi množičnih naskokov.
CoH2 podobno kot Starcraft 2 vpelje samosvoje mehanike, ki jih srečaš le v kampanji. Zgornja meja pešakov na bojišču je višja in nove rekrute ter kazenske oddelke zapornikov lahko v mesoreznico pošlješ na vsake pol minute. S tem so pri Relicu ponazorili razvrednotenje življenj v Rdeči armadi. A po drugi plati misije zato niso ravno izziv. Bi rekel, da je Heart of the Swarm, kjer takisto rokuješ z množico, tole izpeljal bolje. In so torej zergi boljši Rusi od Rusov, heh.

Ker vem, da boš vprašal: seveda je v igri ponazoritev onega stalingrajskega juriša iz Enemy at the Gates. *Kliše številka 65 na seznamu odkljukan.*



Načeloma velja sistem kamen-škarje-papir, toda če se denimo pehota znajde pred vozili, ima kljub vsemu kak zasilni izhod, denimo granate.



Posladek za solerje

Se lahko ljubitelji solo igranja potemtakem obrišejo pod nosom? Ne nujno! Poleg kampanje in multiplayerja namreč CoH2 pozna še tretji modus, samostojne scenarije v skupku Theater of War. Take naloge premore marsikateri RTS, a tu jih je kar osemnajst, predvsem pa navduši s kvaliteto! Kdor rad igra proti računalniku zaradi izziva, bo prišel na svoj račun. Naloge segajo v vse mogoče smeri, od zalezovanja generala s snajperji do radiranja mesta z raketnimi salvami iz katjuš. Če za kampanjo porabiš okoli dvanajst ur, jih boš tu zagonil več. Tolikanj bolj, če imaš internetnega kamerada, ker je nekaj nalog sodelovalnih. Relic namerava spisek v prihodnje širiti z dolpotegljivimi paketi.
Opisani obilnosti vsebine in manku konkurence v žanru se imajo avtorji zahvaliti, da nad Company of Heroes 2 nosu ne viham bolj. Za opevane zimske učinke so igro zgradili na novem grafičnem pogonu, ki pa ni videti bolje od onega iz enice. Le počasneje deluje in kašlja celo na močnejših mašinah. Izboljšave v mehaniki so v redu, a nobena ni tako prelomna kot tiste v izvirniku. Predvsem pa ostaja glavna zamera – sitno obnašanje vozil. Tanki se radi odločijo trmasto napasti sovraga z ritjo, ker pač lahko. Ko na spletu šestič izgubiš panzerja, ker se je obračal na mestu, čeravno si mu ukazal, naj jo ucvre, te ima, da bi vrgel nekaj vrednega skozi okno.

Dosežek odklenjen

Namesto, da bi Relic optimizirali umetno pamet, so vdelali sistem odklepanja generalskih priboljškov in kozmetičnih olepšav za soldate v večigralskih spopadih. Pristop je strašno podoben tistemu iz Call of Dutyjev. Če denimo s tanki IS-2 na liniji fentaš deset tigrov, dobiš bonus k njihovi natančnosti. S seboj lahko vzameš tri take 'karte', s katerimi si prilagodiš vojsko. Izboljšave niso tako drastične, da bi pokvarile ravnotežje, ampak tega v realnočasovni strategiji res ne potrebujemo. Lahko lepo prosim dobimo polno igro brez zagamanega občutka, da igram free to play mmo??
Najsi RTSje obožuješ zaradi mojstrovanja mehanike ali navdušenja nad nemško in sovjetsko vojaško tehniko, Company of Heroes 2 ti bo pojedel nečloveško količino prostega časa, ki bo šel v boje tako s soigralci kot PCjem. Naslednica najboljše realnočasovke modernega časa je pač zelo dober obrtniški izdelek. A lahko bi bila več. Ne: morala bi biti več.

***Aggressor* postreli za tri stalingrajske kotle dezerterjev. Ob tem ne občuti ničesar.**

82 globok, preizkušen igralni sistem ✔ vzdušno spopadanje ✔ mrrrazzz ✔ močna večigralska platforma ✔ ogromno vsebine ✔ težave z obnašanjem vozil ✖ zanič pripoved v kampanji ✖ malo novosti ✖ odklepanje bonusov ✖ Relic / Sega

The Night of the Rabbit







Ob sitnem zajcu, klepetavem molju in cerkveni miši, ki sanja o penziji na tropskem otoku, z luštnimi dialogi, smešnimi anekdotami in čudovito podobo nemalokrat pozabimo, da zremo v zaslon, ne v knjigo.





Alica in njen izlet v čudežno deželo vedno znova navdihujeta. Spomnimo se kultnih namigovanj nanjo v Matrici in Nevidnem zlu. A beli zajček švabskega Daedelica nas ne zasipa z nadrealističnim globokoumjem, temveč vodi v čarobni svet, kjer se bratimo s prismojenimi vevericami, čmerikavemu škratu sunemo klobuk in se prerekamo s trmastimi mišaki. Zajčja prigoda je magična in poučno pravljična, toda lahkotna igrivost vara, kajti kompleksne in razvlečene uganke so trd oreh. Pred potovanjem si dajte v nahrbtnik hrestača!

Navzdol po zajčji luknji

Dvanajstletni Jerry Hazelnut si srčno želi postati čarovnik. V bližnjem gozdu najde čarodejev zaboj s cilindrom, iz katerega skoči viktorijansko odeti kunec, skrivnostni Marquis de Hoto. Ta mu ponudi vajeništvo, ki ga pubec kajpak sprejme. Tako se odpravita v Mišjo hosto, dogodivščinam in čarovnijam naproti.

Glavna naloga nadebudnega Jerryja je naučiti se štiri uroke, med katerimi sta razumeti kamne in spodbuditi rast rastlin. V ta namen mora obiskati magične svetove s portalnimi drevesi in zbirati predmete. Nekatere je treba skombinirati v točno določenem sosledju, a fantič je toliko fer, da te opozori na nepravilni vrstni red.

Razvijalci so se potrudili, kajti naloge, ki odpirajo vrata do novih coprnij, niso nesmiselno nametana mašila, temveč pametne, med seboj povezane uganke. Ko mora Jerry razposlati vabila, je primoran prvič odmrzniti kolo žabjega poštarja, ki mu v zahvalo podari štoparske privilegije po vsem zemljevidu. Poteza je eden od več primerov domiselnosti avtorjev, da osnovno sestavino, kot je karta, zapakirajo v lepši ovoj. Tudi vroče točke na zaslonu nam denimo osvetljuje čarovnija, dočim za namige poskrbi telepatska povezava z mentorjem.

Puzle so raznolike in duhovite. Med drugim terjajo podkupovanje mišjega mulca z grenko liziko in zbiranje sestavin za torto, kljub podnalogam pa zgodbe ne zapletajo. Lahko se jih lotiš v kateremkoli zaporedju, a večrešljivosti ugank žal ni. Namigi se pogosto najdejo med pogovori, če jih spregledaš, pa so koristni zapiski, opisi predmetov v nahrbtnem inventarju in čarobni kovanec, ki razkriva vroče točke ter nevidne like.

Čira čara, uganka nagaja

Igra ni brez skritih bonusov, ki košatorepo avanturo nadgradijo z nestandardnimi elementi. Mednje sodita kartanje z domačini in zbiranje zgodb ter kapljic rose, ki razkrijejo izobčenega čarodeja. Dopolnilne aktivnosti in zbiranje dosežkov popestrijo osnovna opravila, medtem ko je menjavanje dneva in noči sestavni del ugank. Tako mora Jerry že podnevi zagotoviti, da bodo vrata kafiča odprta sredi noči, ko je zadolžen stražarju dostaviti skodelico vroče kave. Miselni orehi so narejeni pametno, kar se vidi tudi v izvirni uporabi predmetov, denimo ko moraš vrano pregnati z improviziranim katapultom. Ponekod pomaga, če razmišljaš po risankasto, a zdi se mi, da so uganke občasno le preveč zakomplicirane. Pri srečelovu sem morala med čvekanjem pobirati in lučati predmete ter ponavljati pogovor, kar ostro odstopa od preostale logike špila.

Zgodba tvori smiselno celoto o moralnih vrednotah in oštevanju sodobne družbe. V drugi polovici igre se vsled tega razvije mračnejši prizvok. Vseeno je tu prisrčni in raznoliki gozdni živelj, ki se z rolerji suka po lekarni ter se odpravlja na svetovno potovanje s podmornico iz listja! Vse je dobro sinhronizirano in ročno narisano v slogu Ghiblijevih risank ter ilustracij v starih otroških knjigah. Je pa res, da tempo zgodbe kljub pravljičnim vzporednicam niha. Zaradi veliko vmesnih nalog se zgodba dolgo ogreva, dočim je zadnja tretjina prenagljena in posejana s hrošči. Na koncu se vidi, da se je Daedelicu mudilo, saj je epski klimaks povzet v večminutno animacijo, namesto da bi ga odkrivali sami.

Za 20 evrov na Steamu je Noč zajca bajno očarljiva pustolovščina, ki blesti z zabavnimi pogovori in besednimi igrami ter je paša za oči. Po petnajstih preigranih urah ostane nekaj odprtih vprašanj in slutnja, da se bo Jerryjevo magično poletje nadaljevalo

***Kimoko** si je nadela coprniški klobuk in si kot McGyver sestavila lešnikov top.*

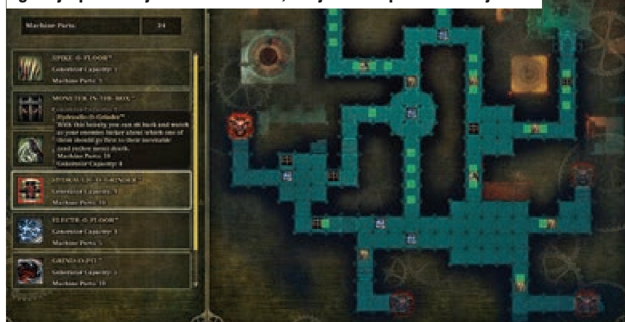
84 pestri in zabavni liki ✔ pravljična grafika in odličen govor ✔ praktične in pametne naloge … ✔ … a nekatere so pretirano zapletene ✖ prenagljen konec ✖

Daedalic Entertainment

The Incredible Adventures of Van Helsing



Helsing se kot akcijska frpjka vrača k osnovam, vključno z obilnim lokanjem napojev. Nakar te osnove nadgradi po svoje.



Tower defense v diablovščini? Zakaj pa ne! Spremembe igranja pridodajo k zanimivosti, če jih le ni preveč. Tu jih ni.

Igra z dolgim, prav siravo žmohtnim naslovom, ki se šlepa na priimek slavnega pobijalca vampirjev? Steampunkovska diablovščina? Obilno črpanje iz slovanske mitologije? Ta mešanica, ki so jo napovedovali madžarski Neocore Games, je grozila, da bo bodisi spektakularno pogorela ali pa postala kultna klasika produkcije B. Da bi lahko enostavno šlo za simpatičen, prijetno igralen naslov, verjetno ni pomislilo veliko ljudi. Vključno z mano.

Borgovia, moja dežela

Čudovitih prigod se ne loteva gospod Abraham, torej izvirni Van Helsing, marveč glavno vlogo prevzame njegov sin. Na koncu 19. stoletja ga povabijo na rob vzhodne Evrope, v izmišljeno deželo Borgovijo, kjer zlobni znanstvenik izvaja nečedne poskuse. Ti vključujejo modifikacije avtohtonih pošasti, izdelavo čisto pravih avtomatonov in teroriziranje lokalnega prebivalstva. Čeprav ljudstvo priimka Van Helsing ne čisla, ker pomni škodo na posesti, ko se je na podobno nalogo spravil ata, drugega izhoda nimajo. Srboritemu mladcu je v pomoč duh lokalne plemkinje Katarine, ki se je pred davnimi leti zapisala služenju rodbini. Njeno poznavanje dežele, prebivalcev in navad fantu koristi, prav tako pa je ves čas deležen pikrih komentarjev. Neprestano pričkanje med junakoma, ki je za razliko od naključnih diablovskih dialogov vselej v kontekstu aktualnega kvesta, daje dušo tako njima kot igri.

Vroči svinec in jeklo

V akcijskih frpjkah smo vajeni, da izbiramo med poklici oziroma junaku določimo vsaj spol. Van Helsing ni tak. Enako spretno uporablja tako rezila kot pokalice, tako da je na tebi, katero vrsto pogube imaš raje, saj lahko med njima kadarkoli preklopiš. Temu je prilagojeno drevo veščin. Le po osem jih je za vsako orožje in par pasivnih. Hkrati lahko uporabljaš samo dve, obešeni na levi in desni miškin uhelj.

Beda, porečeš, in res je drevo veščin omejeno. Po drugi strani pa ima vsaka tri mutatorje, ki jo konkretno spremenijo. Morda ji namenijo višjo škodo, širše območje delovanja ali kak podoben bonus. Aktivirati jih moraš za vsak napad posebej, namesto mane pa kurijo 'jezo', ki jo pridobivaš z uspešnim klanjem. Tega ne manjka, saj si stalno obkoljen in nimaš poštene specialke za nadzor množice. Za povrh so Neocore v igro dodali perke, kot jih poznamo iz Fallouta. Vsake tri izkustvene stopnje lahko izbereš enega, ki liku ponudi konkretno izboljšavo, recimo da enkrat vstane od mrtvih, če ga zlobci pokončajo.

V boj posega tudi Katarina, podobno kot tvoja žival v Torchlightu. Ima lastno drevo veščin, more si nadeti oklep in nosi orožja. Za razliko od številnih tovrstnih iger ji dosti bolj natančno določaš, kako naj se obnaša. Lahko je le duh, ki pasivno viša tvoje statistike, ali pa se aktivno tepe. Kot tank se ne izkaže najbolj, dočim je s strelnim orožjem in coprnijami spodobna. Njena prilagodljivost in dokajšnja umetna pamet sta tisto, kar smo si le pobožno želeli od kompanjonov v Diablu.

Slovanski zverinjak

Van Helsing se od sorodnih iger najbolj loči po pošastih. Čeravno ne more mimo volkov in velikanskih pajkov, boš zaman iskal stereotipne zombije in okostnjake. Raje ti bodo zavdajali električni volkodlaki, vile, domogoji, povodni možje in krastače. Pobijal boš samomorilske Igorje, soldate na vzmet in amorfne spake ter v grob znova spravil kako nemrtvo borgovijsko plemkinjo. Nabor spak je izviren in pester, predvsem pa gašpil vate meče v obilnih količinah. Enako rada pade nova oprema – tudi zato, ker pošasti ob ponovnem zagonu ne oživijo.

To hkrati pomeni, da ni tlake (grinda). Itak ne bi imela smisla, saj se izkustvene točke ustavijo pri trideseti stopnji. Posledično vrednost ponovnega preigravanja ni taka, kot smo vajeni. Poskusiš lahko na višji težavnostni stopnji od štirih, kjer dobivaš boljšo robo in so sovragi konkretno močnejši, a spet pričneš gol in bos. Vendar pa se boji vlečejo, ker delaš dokaj malo škode. Najbolj vidno je to pri pri elitnih in polšefovskih kreaturah, ki jih sekljaš po več minut. Pravega šefa, kot smo jih v zvrsti vajeni, ne vidiš vse do konca igre. Tudi v predhodnih poglavjih sicer najdeš na koncu večjo beštijo, a je konfrontacija antiklimaktična. Prvi kao šef me recimo niti oprasnil ni!



Na trenutke bi se od Van Helsinga želel več slaboritnosti, saj cifre kažejo, da ne dela hude škode. Igra vseeno ni težka.



Le kaj bi brez tipične frpjske vasice? Vse je tu, od obrtnikov prek govoreče dvoglave krave do skrinje za hrambo. Vaščani celo znajo reči kaj zabavnega.



Polšefi so vse tisto, kar pričakuješ: veliki, zajebani in z dolgo življenjsko črto. Šefi pa razočarajo.

Zanimivo torej, da so avtorji vdelali podigro branjenja lastnega skrivališča. Sredi drugega poglavja ga nadgradiš s kupom pasti, nakar skušaš v maniri branjenja s stolpiči preživeti tri vale pošatkov. Ob tem aktivno sodeluješ z junakom, podobno kot v Orcs Must Die.

Kam je šel multi?

Ob izidu so Neocore smelo ponujali večigralski način. V njem nisi družno preigraval kampanje, temveč se je več Helsingov na posameznih kartah sodelovalno branilo pred velikim navalom monstrumov. A z njim so bile očitno težave, saj vse od izida nisem mogel najti niti ene spletne partije, ki bi se ji lahko pridružil. Nakar je prišel popravek, ki je multi kratkomalo onemogočil! Kot obliž na rano so dodali nove zastonjske karte z močnejšimi pošastmi in boljšo opremo za samotno preigravanje ter prikrito namignili, da bi mogli lovca na more uvozititi v napovedano nadaljevanje. Špil namreč kani biti trilogija, kar do neke mere razloži omejitev izkušenj.

Glede na to, da igra na Steamu stane le 12 evrov in ob enem skozihodu ponudi več kot dvajset ur spodobno zapolnjenega igralnega časa, je nakup kar priporočljiv. Ne more sicer držati štange težkokategornemu Diablu, ni tako spolirana kot Torchlight II in odločitev za (začasno?) ukinitev večigralstva ji ni v prid. Vendar gre za duhovit, lušten izdelek, ki je žanrsko dovolj ukalupljen, da ga takoj dojameš, a hkrati zadosti samosvoj, da si ga zapomniš.

***Quattro** v dolgem plašču uživa bolj, kot je pričakoval. A prostora za napredek je še obilo.*

71

dokaj izvirno okolje in nasprotniki ✔ inovativni dodatki k osnovni akciji ✔ duhoviti dialogi ✔ res poceni ✔ samo en 'poklic' in temu primerno nerodno drevo veščin ✖ lik je nekoliko švoh ✖ ukinjen večigralski način ✖

Neocore Games

Kdo je Van Helsing?

Profesor Abraham van Helsing je eden glavnih likov romana Drakula, izpod peresa irskega pisatelja Brama Stokerja. S to knjigo je Stoker definiral podobo vampirja kot uglajenega plemiča s fetišem na deviške vratove za skorajda stoletje. Helsing je gospod v srednjih letih in v prvi vrsti znanstvenik. Nanj se obrneta Jonathan Harker in njegova zaročenka Mina, ko njena prijateljica Lucy zboli za skrivnostno boleznijo. Profesor ugotovi, da gre za posledico vampirskega ugriza, kajti Jonathan je izletom v Romunijo poskrbel, da se je grof Drakula preselil v London. Sledi lov na krvosesa, ki se konča tako, da Helsing pobije njegove peklenske neveste, medtem ko s samim vampirjem obračuna Harker. Tako odreši prekletstva še Mino, v katero je Vlad takisto zarinil zobke. Ne glede na to, da večino težaškega dela v knjigi opravi Jonathan, niti v rokah drži ravno profesor in si s tem prisluži laskavo titulo prvega lovca na vampirje.

Stoker je v Drakuli po svoje zavrtel legendo o vlaškem princu Vladu III. Besarabu, ki mu je ljudstvo dodalo nadimek Tepeš – nabijač. Premagane nasprotnike, predvsem Turke, je imel navado nabijati na kole, kar ni čudno, če vemo, da je več let preživel v njihovem ujetništvu. Vzdevek Drakula je podedoval od očeta, Vlada II., ki se je klical Drakul, po naše zmaj. Drakula pomeni zmajevega sina. Začuda očka, ki se je uklonil Turkom in Vlada predal v ujetništvo, nikoli niso obtožili vampirizma. Sta pa bila istega prekletstva deležna njegova brata Mircea in Radu.

Industrija sanj je hvaležno pograbila rivalstvo med človeškim lovcem in zobatim plemičem. Prvi film smo uzrli leta 1931 (že 1922 se je pojavil Nosferatu, ki bi moral biti prvi uradni film o Drakuli, a Stokerjevi dediči v to niso privolili), doslej pa se jih je zvrstilo vsaj deset. Van Helsinga so med drugim igrali Laurence Olivier, Christoper Plummer in Rutger Hauer, dočim ga je v najbolj znanem filmu Francisa Coppole iz leta 1992 upodobil Anthony Hopkins.

Kaj pa Hugh Jackman, porečete? Wolverine iz X-Men je igral Gabriela van Helsinga, čigar sorodstvo z izvirnim profesorjem Abrahamom ni konkretno razkrito. Bil je dosti bolj zajeban slaboritnež, ki se je nad pošastno srenjo – ta ni vključevala le vampirjev – spravljal s pravim steampunkovskim arzenalom in hudo fukabilno Kate Beckinsale ob strani. Kritiki so ga raztrgali, a je v blagajne prinesel 300 milijonov dolarjev. Po njem smo dobili risanko, ki velja za uradno predzgodbo, in strip, ki se dogaja med filmom, a opisuje dogodke, ki jih na platnu nismo videli. Na podlagi filma je izšel še dokaj povprečen špil za PS2 in xbox 1. Zadnja novica je, da kanijo franšizo obuditi, v naslovni vlogi pa naj bi se znašel Tom Cruise. Neocorova igra seveda nima s tem nič. Zapis ne bi bil popoln brez japonske mange Hellsing (ja, z dvema l-jema), ki v tipično vzhodnjaški maniri stvari zaplete čisto po svoje. V njej je Hellsing skrivni red protestantskih vitezov, ki se bori proti nemrtvim in ga vodi Abrahamova potomka. V svojih vrstah imajo celo vampirja Alucarda (Dracula, prebrano nazaj, kakor v Castlevaniah s takisto drakulsko tematiko), za živimi mrtveci pa stojijo nacisti. Za kaj več boste morali prebrati strip ali si ogledati anime, ki je med otakuji kar čislan.



Rising Storm

Aggressor maha s sabljo in vrešči, da marinci podležejo krvavitvi iz bobničev.

80 samosvoja pristopa Japoncev in Američanov ✔ zahtevna, a nagrajujoča ✔ odlično vzdušje ✔ nizka cena ✔ malo kart ✖ sem in tja malce zastarela ✖ pomanjkljivo uvajanje ✖ Tripwire Interactive

Marsikdo, ki je v prvi epizodi serije The Pacific uzrl ponazoritev nočnega masakra pri ustju reke Ilu na Guadalcanalu avgusta 1942, se je pridušal, da je to ameriška propaganda. Japonci so vendar jurišali naravnost v sovražni ogenj! A tisti prikaz vendarle ni bil zapretiravan. Na nasprotnih straneh sta si stala hudo drugačna vojaka. Ameriški se je zanašal na moč orožja, japonski pa na trdnost duha in železno disciplino. Strogo večigralski streljanki Rising Storm uspe ta razkorak ponazoriti vsaj v nekaterih detajlih.

V tople kraje

Nevihta je samostojna razširitev Red Orchestre 2 (J219, 76), tiste prvoosebne nažigalke, s katero strašiš igralce Call of Dutyja. Slovi namreč po spogledovanju z vojaškim realizmom. Rakom žvižgat te nemalokrat pošlje že ena sama krogla. Ker izstrelki letijo po balistični krivulji, je namerjanje svojevrstna spretnost, rambovski napadi pa se končajo z zaslonom, ki ti pokaže, od kje se je vzel strel, ki te je preluknjal.

Da preživiš, moraš tiščati glavo k tlom in objemati zidove. Uporabljaš samosvojo inačico naklona, ki te prvo- in ne tretjeosebno prilepi k plotu, nakar pogledaš čezenj skozi namerilne naprave. Zanesljivo zadevanje otežuje dejstvo, da ti naokrog švigajoče krogle meglijo pogled in šibijo kolena. Zato si lahko kot mitraljezec koristen že, ko nad sovražni položaj pošlješ dež krogel, četudi nikogar ne zadeneš.

V RO2 smo zmrzovali v stalingrajskem kotlu druge svetovne vojne, Rising Storm pa je vreden pozornosti že zato, ker scenografijo popolnoma spremeni, saj nas odpelje v tihomorske bitke. Kljukaste križe in rdeče zvezde zamenjajo vzhajajoča sonca in ameriške zastave, vzklike "Za rodino!" pa ... nekaj japonskega. Zagaziš v blato pragozdnih otokov, po katerih so Američani žabje skakali vse do japonskega praga. Na Kwajaleinu in Novi Gvineji se plaziš skozi podrastje v igri mačke in miši. Na Iwo Jimi in Peleliuju jurišaš nad japonske bunkerje. Na Guadalcanalu poševnooki izvajajo nočne protinapade, dočim si na Saipanu zabarikadiran v enem redkih mestec. Istočasno se udari 64 igralcev, po pol na vsaki strani, zato je vselej dovolj falotov, ki imajo na muhi ravno tebe. Enoigralstva ni.

AAaAAAaAAA!

Za samosvoj pridih posamezne vojske ne poskrbijo le govorjeni komentarji, marveč predvsem oprema. Američani nosijo naprednejše polavtomatske puške in puškomitraljeze kot Japonci, ki morajo zvečine preživeti z repetirkami. Število pripadnikov določenega poklica (mitraljezec, ostrostrelec) je bilo v RO vselej omejeno, zato na fronti srečaš največ navadnih strelcev. Vojaki iz dežele svobode imajo za nameček plamenometalce, katerih oranžni jezik ti nažene strah v kosti že samo, ko ga vidiš od daleč.

Imperialni vojaki so po drugi plati opremljeni z majhnimi minometalci, dočim se ameriški ognjeni premoči najbolje zoperstavljajo z zvitostjo in samomorilskimi juriši. Kot Japonec postavljaš mine presenečenja, višek zabave pa je, ko oficir dvigne sabljo in zaukaže naskok naravnost v sovražno žrelo. Temu urno slediš, saj si tedaj odporen na zaporni ogenj, Američani pa se kar sami podelajo v hlače. In vsa tvoja skupina se fino dere. Ne le s prizvetimi glasovi, saj ima RO vgrajeno glasovno sporazumevanje, ki je za tako igro obvezno. Ko sredi banzaija odurno rohniš skupaj s kameradi, da pridejo sostanovalci tečnarit, veš, čemu igraš.

Odvisnost od skupnosti

Smela je pripomba, da obema vojskama manjkajo oddelčni minometi. Tudi tankov v Rising Stormu ne srečaš, dasi jih Red Orchestra premore. Špas so avtorji načrtno omejili na pehotni boj. Pripombe glede obsega vsebine je moč nadaljevati z dejstvom, da je začetnih prizorišč le omenjena šesterica, pa da so vsi modusi inačice zasedanja položajev. Nemara s tem, da boti ne znajo dobro ubogati ukaza za juriš. In da je uvajanje pobrano iz RO2, zato ni prilagojenu Pacifiku.

A vendarle je Rising Storm samostojna reč za borih 14 evrov (10, če že imaš Stalingrad) in z njo dobiš celotno večigralstvo izvirnika. Se pravi najpomembnejši del, ker je puščavništvo tamkaj itak zanikrno. S tem imaš na dosegu roke eno najzanimivejših spletnih vojaških izkušenj. Takisto je že v prvem mesecu dospelo več domačih kart. Ki so, če dobro pomisliš, modi za igro, ki je bila svojčas mod za igro, ki je naslednica nekdanjega moda za Unreal Tournament 2003 ...



Ogenj iz metalca plamenov doseže živelj v bunkerjih in za okopi, zato je izjemno potentno orožje. Toda goriva zanj je malo, pri rabi pa si hudo ranljiv.



Ker gre za nišno igro, moraš za res obljudene strežnike čakati na večer. Manjkajoče igralce samodejno nadomeščajo boti, ki pa so le zasilna rešitev.



Večinoma boš nasprotnika uzrl takole, na muhi puškinega merka v daljavi. Streli, ki bodo sledili, ne bodo nujno zadeli, četudi si ninžda rešetalec.



Rising Storm je naslov, ki ga igraš z očmi blizu zaslona, da ja zapaziš premikanje v grmovju. Zasede, kot je tale izza plota, so njegov bistveni del.

Leviathan: Warships

V igricah z velikimi kanoni smo dostikrat peš in sedimo v vozilcih za v blato ter zrak, žalibog pa manjkrat dobimo v šape taka za po vodi. Zato potezna pomorska strategija Leviathan: Warships deluje sveže, čeprav gre za enostavno reč na tablicah in PCju. V njej poveljujemo mini flotiljam maksi vojaških ladij. Svet je docela fantazijski, zato uprizarjanja zgodovinskih bitk odpadejo. Stil se kanček zgleduje po jeklenih kolosih prve svetovne vojne, s ščepcem znanstvene fantastike. Zato ob topniških baterijah v oklepljenih stolpičih najdeš railgune, žarkovna bljuvala in rakete.

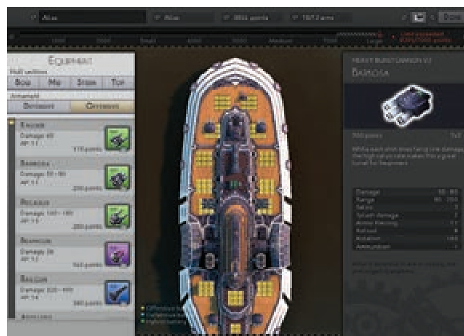
Orodja bolečine pred vsako misijo na ladje namontiraš sam, s čimer začrtaš igralni pristop. Število kosov opreme je namreč omejeno, zato orožja ponavadi nagneteš na eni od strani. V boju moraš z veščim manevriranjem to čimbolje izkoristiti, da ti falotje ne pridejo v mrtvi kot. Trudiš se ohraniti cilje v dometu izstrelkov in istočasno uporabljati obrambne trike, kot so energijski ščiti, mine in dimne bombe. Uporabljaš potezni sistem WEGO, pri katerem najprej vse strani zaukažejo premike in tarče, nakar sledi deset sekund dogajanja, ko granate letijo in oklepi ječijo. Špil je ravno prav zapleten, da nedeljski igralci ne bodo bežali. A hkrati ima s tremi različnimi frakcijami s po petimi ladijskimi tipi dovolj globine, da vleče. Pa še luštnega videza je.

A zatakne se pri igralnih načinih. Leviathan je namenjen špilanju v več, zato puščavništvo nasanka. Tvori ga sodelovalna kampanja za do štiri ljudi z devetimi misijami, v kateri uporabljaš le eno frakcijo, pa še to ne vseh njenih ladij! Tudi drugače ni prav dobra in je polna skriptanega uletavanja sovragov. Pravi špas tiči v multiplayerju, ki podpira bitke do dva na dva med PCji, maci, androidnimi ter iOS napravami. Dober ducat kart je v redu številka in trajanje poteze lahko nastaviš tja do sedmih dni. Žal pa so ga polomili z nalinijskim ogrodjem. Sodelujoči so razdrobljeni na množico strežnikov, zato je težko oblikovati igre. Spopadi trpijo za čudnim lagom in manjkajo lestvice.

Še ena reč na kupku negativnosti je DLC. Igra v spletnih trgovinah za PC stane 10 evrov, a s tem dobiš le kampanjo in eno frakcijo v multiju. Za vse tri pljuneš še enkrat toliko, zato Leviathan: Warships pravzaprav stane dvajsetaka. Ali pol manj na mobilni napravi. Ob manj problemih bi ga z veseljem priporočil, tako pa bodo morali zamašiti luknje, sicer bo šel na dno.



Še ena slaba točka bo za nekatere vmesnik, ki ima tudi na PCju tablične ikone in ukaze s potegi miške namesto s klikanjem. Osebno me ni motil.



Tole je urejevalnik barkač. Ne le oblika trupov, tudi orožja se po dosegu med frakcijami razlikujejo. Zato je vsako plovilo samosvoj peskovnik.

69 *Aggressor ima topove, ki jih ne bi dvignila niti Duke in Samo. Skupaj.*

Pieces / Paradox

Dark

V časih so špili zabavni, včasih ob njih trpiš. Med slednje sodi Dark, nemška tretjeosebna tiholaznica, ki se tako razburjeno šlepa na klišeje o vampirjih v sodobnem svetu, da čisto pozabi na igralne osnove.

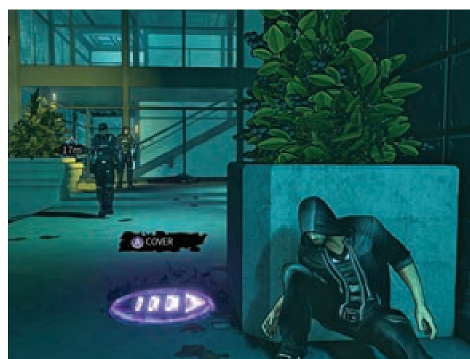
V objemu grafičnega pogona, ki je z obrobljeno osenčenostjo videti kot oni iz Walking Dead, se znajdemo v današnjiku. Kakor veli Bladova zapuščina, se med ljudmi gibljejo vampirji in mi smo eden od njih, ki je izgubil spomin ter mu krvava preteklost zložno curlja v glavo. Morda bi bil njegov kvest zanimiv, če ne bi bila vsebina tako prežvečena, dialogi, ki jih izbiraš z mass-effectovskim kolesom, pa slabo napisani in podani ostudno leseno. Tako ali tako škripavi pogon s trzajočimi liki in okornimi animacijami komajda stoji skupaj. Najraje leta 2013 gledam vampirja, ki zob ne zasadi v žrtvin vrat, temveč kri z gofljo deset centimetrov proč pridobiva telepatsko. Mar bi avtorji Reamforge ostali pri avanturah, kajti količkaj akcijski prijemi jim ne gredo od rok. Smo videli že v klonu Dungeon Keeperja, Dungeons. Nasploh so to eni kopiranti, kajti njihov najboljši izdelek, Ceville, se je močno naslanjal na Monkey Island.

Dark ima v DNKju zajetne kose Splinter Cella, Dishonoreda, Batmana in Vampire: The Masquarade, a iz vzorov naredi godljo, ki ni za nikamor. Je že res, da lahko naš v kapuco odeti junak po prizoriščih, kot so katakombe, mestne ulice in muzej, načeloma ubira lastno pot. To ne pomeni, da je svet odprt, saj Dark uporablja ozka grla (široka stopnja, prehod, široka stopnja ...), temveč da nam je formalno prepuščeno, kako se bomo situacij lotili. Bolj ali manj oborožene stražarje ter sčasoma nadnaravna bitja, kot so ghouli, lahko koljemo v neposrednem boju, jih tiho ubijamo od zadaj ali se mimo splazimo, ne da bi nas capini zaznali. V ta namen uporabljamo prihuljeno čepečo hojo in veščine, kot sta senčni skok na razdaljo in beganje sovraga. Razvijamo jih z nabranimi izkušnjami.

Sliši se zanimivo, toda izvedba je na psu. Ne traja dolgo, da ugotoviš, kako malo svobode imaš pri izbiranju poti in dejanj. Zabiti, okorni, neživljenjski varnostniki, ki jih kazi ena najslabših umetnih pameti, kar sem jih v zvrsti srečal, so mnogokrat postavljeni tako, da ne moreš mimo. Kjer bi situacije omogočale kreativnost, pa ti zavda okorno, hroščato kazanje, kam boš senčno skočil ali postavil nadnaravni motilnik. Med borbo z vmesnikom, številnimi nelogičnostmi in likom, ki ne zna niti skočiti čez ograjo, je treba najti pot, ki so jo avtorji predvideli, in kakor hitro od nje odstopaš, te igra zatre. Magari s stražarjem, ki te bo zaznal ne glede na vse. Trideset evrov na Steamu je devetindvajset preveč za ta amaterski, nesmiselni ščiš!



V plitkem direktnem boju je naš tipson enako polsposoben kot drugod. Včasih ti umor uspe hitro, drugič vampir pleteniči v tri krasne.



S tole packo na tleh določaš, kam boš recimo skočil. Njeno postavljanje je tako čudaško, da si želiš pogleda iz ptičje perspektive ali več zaplat.

20 *Snetija se lotijo vampirji, ki mu izsesajo poslednjo kapljo potrpljenja.*

Realmforge Studios / Kalypso



Sneti, Case in Raveer zaslišijo butanje po vratih v pisarno. Ko jih odpro, skoznje pridrvijo pozornosti lačne igre, ki so bile svojčas dostopne le na drkalicah, zdaj pa so prispele na PC, najbolj zmogljiv igralski sistem.

PC-PREDELAVE:

MOJ RAČUNALNIK JE NADMOČNA DRKALICA

Zaradi izpostavljanja namenskih igralnih sistemov, kot so playstation 3, xbox 360, wii (U), 3DS in vita, pa tudi telefonov in tablic, se včasih zdi, da v Jokerju bolj čislamo konzole kot računalnik. Ni res. Želimo le širiti obzorja in povedati, da za streljanje teroristov ne obstaja samo PC, pri nas z naskokom najbolj razširjena naprava za špile. S tem pa osebnemu računalniku, na katerem tečejo Windows, ne odrekamo prednosti. Kakor imamo radi udobno zavaljenost v fotelj in naravnanost na dnevno sobo ter kakor cenimo mnoge konzolne ekskluzive, dobri stari PC ostaja zakon. Predvsem mu neodvisnost od monopola zagotavlja najširšo ponudbo, naj gre za ploščke ali digitalno distribucijo, za AAA-naslove, cenejše neodvisnice, retro zduvz ali spletne igri(čk)e. V tem trenutku na njem nastaja pričujoči tekst, v naslednjem bo že moč raziskovati splet, gledati film ali dvoklikniti špil. Vse na eni platformi, ki je lahko ogromna škatla pod mizo ali tanek prenosnik in ne stane toliko, da vsa familija ne je mesa naslednjih pet mesecev.

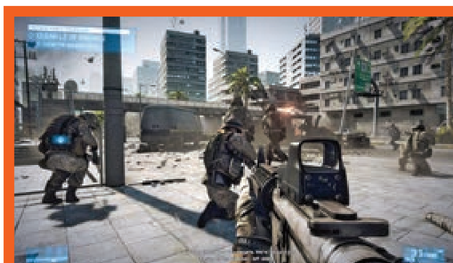


Da PC dobro opravlja vlogo konzole, kaže množica refleksno pogojenih iger, ki bi jih še pred desetletjem srečali le na playstationu in xboxu. Na misel pridejo sveža akcijska pustolovščina **DmC Devil May Cry** … risankasta poskakovalnica **Rayman Origins** … vrhunski skrivalno-ubijalski **Mark of the Ninja** … in pretepačina **Super Street Fighter 4 Arcade Edition ver. 2012**. Slednja je na PCju videti fantastična in ima kakovostno internetno skupnost. Ob tem je spletni multi prek Games for Windows Live zastonj, dočim je na xboxu 360 plačljiv.

VEDNO V HD

Playstation 3 in xbox 360 sta nastala na prelomu minulega desetletja. Imata le po pol giga rama in sta procesorsko za današnje pojme podhranjena. To nadomeščata z edinstvenima arhitekturama, iz katerih spretni programerji izvlečejo neverjetno dosti, kot vidimo pri Halu 4 za xbox in God of War 3 za PS3. Toda na neki točki moči zmanjka in igre, ki vzporedno nastajajo za PS3, xbox 360 in PC, modernejši računalniki poganjajo z levo roko. Redke so titule, ki izkoriščajo mogočne pecejaške grafične kartice, osemjedrne procesorje in gromozanske količine pomnilnika. Grafičnega preskoka se lahko nadejamo šele s prihodom naslednje generacije koncem leta, ko bodo stari radeoni in geforci vsled nove arhitekture začeli čutiti poapnenje žil.

Zaradi tega za borih par stotakov dobiš okej PC, s katerim pri najmanj tridesetih sličicah na sekundo poganjaš levji delež sodobnih naslovov, starejše pa še toliko bolje. In to v ločljivostih, bistveno višjih od tistih na PS3 in xboxu 360, kjer marsikaka igra ne doseže niti 1280 x 720(p), marveč deluje pri nekoliko nižjih, 'sub-HD' resolucijah. Tak je Battlefield 3, ki tako na Sonyjevi kot Microsoftovi napravi teče v 1280 x 704.



Kamen spotike pri veleigranem **Battlefieldu 3** na playstationu in xboxu ni le slabša grafika, ki ne teče niti v ločljivosti 720p. V primerjavi s PC-inačico konzolni podpirata manj igralcev na spletu. Računalniška verzija jih prenese 64 v eni partiji, dočim sta onidve omejeni na 24. To spremeni dinamiko in naredi prizorišča bolj opustela. Ni presenečenje, da je Battlefield popularnejši na pecejih, dočim imajo konzolaši raje bolj obvladljivi Call of Duty.

Težave s tem ima zlasti playstation, ki ima še bolj edinstveno procesorsko arhitekturo kot xbox in na dva dela razdeljen pomnilnik. S tem otežuje delo avtorjem, ki vanj niso pripravljeni vložiti več dela, kar se vidi iz večje količine sub-HD iger kot na xboxu, od Red Dead Redemptiona do Grand Theft Auta 4 – oba sta na PS3 v 640p. Razlike v praksi niso zares opazne, a v svetu pecejev se pod 720p v večini novejših poligonskih iger spustijo le orenk stare in švoh kište.

V ROKI NE LE MIŠ

PC je marsikod prečkal vrzel, ki je njega dni zijala med njem in konzolami. Svojčas je bil mašina za v delovno sobo, konzola pa drkalica za v dnevno. To se je spremenilo, saj ima PS3 in xbox marsikdo v svoji čumnati, prek HDMIja povezana z monitorjem. Manjši

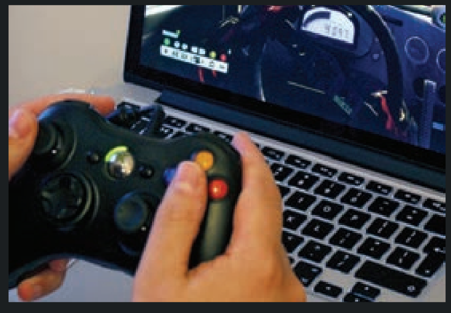
PLOŠČKOVNA KONTROLA

Na konzoli je joypad standarden, na PCju ne. Če ga nimaš, so kontrole običajno prilagojene tako, da z miško simuliraš desno gobico, ki je največkrat zadolžena za premikanje kamere, levo pa s tipkami WASD. Ker so te digitalne, se pravi, da zaznavajo le stanji vključeno in izključeno, zna biti občutek slabši kot z joypadom, kjer sta gobici / paličici / sticka analogna – zaznavata stopnje premika. Jasna primera sta FIFA in NBA 2K, ki se ju sicer da igrati s tipkovnico, a je izkušnja s kontrolerjem neprimerno boljša. Neprimerno!

Za PC tržijo kar nekaj joypadov, tako ožičenih kot brezžičnih. Zadnje čase gre najpogosteje za preoblikovane kontrolerje za xbox 360. Njegovo značilno obliko z dvema neenakomerno razporejenima analognima gobicama – paličicama in barvno šifriranimi gumbi A, B, X ter Y je igralska publika že začela povezovati z mnogimi igrami za PC, ki jih je bolje nažigati s tovrstnim univerzalnim igratorjem. Najbolje se obnese pri sekljankah, platformskih arkadah, športnih igrah, pretepačinah (zanje je še boljši digitalni stick) in lahkotnih dirkačinah, kot sta NFS in Grid. Za 35 evrov ga je moč kupiti v ožičeni pecejaški izvedenki, ki pa ni nič drugega kot prepakirana xboxova, ki je docela kompatibilna. Isto velja za desetaka dražji brezžični model, ki ga spremlja uradni vmesnik, imenovan xbox 360 wireless receiver for windows. Tega za desetaka ali dva kupiš posebej in ga uporabiš za povezavo kateregakoli xboxovega wireless joypada.

Playstationov za razliko od xboxovega uporablja standard bluetooth. Čezenj ga hitro povežeš z računalnikom, vendar boš moral pognati tudi aplikacijo Motionjoy DS3 Tool, ki odklene združljivost s PCjem. Brezplačno jo snameš z *Motionjoy.com.* V njej lahko določiš tudi simuliranje xboxovega kontrolerja, kar deluje brez težav. Če nimaš bluetootha, v PC vtakneš napajalni kabel za PS3jev pad in rezultat je enak. Sam PS3jev plošček rad uporabljam zlasti v naslovih, ki terjajo dobro digitalno kontrolo, saj ima boljši digitalni križec od xboxovega.

Če me sprašuješ, kateri pad kupiti za rabo na peceju, bi na tvojem mestu vzel standardnega Microsoftovega, le da s čim novejšim datumom. Prvi modeli so imeli obupen križec, dočim so zadnje izvedenke glede tega boljše. (sn)



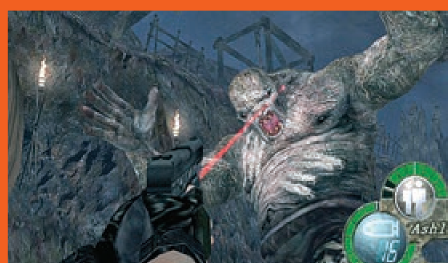
pece ali prenosnik v osrednjem družinskem prostoru pa rabi kot filmsko-glasbeni sukalnik in igralni stroj, kajti grafična izhoda VGA in DVI je dopolnil ali kar nadomestil vseprisotni HDMI.

Tako mašinco imajo številni tudi za obujanje spominov, saj je brezplačnih emulatorjev za PC obilo. Segajo od spectruma, C64 in atarija 2600 prek amige, atarija ST, SNESa in mega driva do playstationa, saturna, dreamcasta ter PS2 do sedme generacije, kjer se seznam konča z wiijem in DSom. PS3 in X360 sta zazdaj pretežek oreh, prav tako 3DS in vita, ki delujeta na osnovi procesorja ARM.

Ne glede na to, ali ti dogajajo stare ali nove igre, v moderen PC nista priključeni le tipkovnica in miška, temveč prek USBja, bluetootha ali RFja sprejme lastne ali konzolne kontrolerje, kakršna sta standardna joypada za playstation in xbox. Zaradi Microsoftovega poenotenja slednjega nemalo novejših iger avtomatično prepozna in prilagodi simbole – A za potrditev, B za preklic in tako dalje. Takisto je moč zapreči alternativne nadzornike, na primer kitaro za Guitar Hero in plesno podlago za Dance Dance Revolution. Navzkriž združljivi so tudi volani: modeli nemškega proizvajalca Fanatec denimo z vsemi tremi velikimi platformami, thrustmasterji s PCjem in PS3 (xbox ima svojstven standard, za katerega je treba zakupiti licenco). PC zaostaja edino pri gibalnih kontrolerjih, kot sta kinect in move. Sicer se ju da priklopiti, a uradna podpora je nična. Bržda se bomo strinjali, da to ni omembe vredna pomanjkljivost.

PREDELOVALSTVO, PRVIČ

Enostavno se je spremenila PCjeva namembnost. Pomnimo čase, ko smo na bež škatlah, ki jih je bilo treba vsako leto drago nadgraditi, gnali same resnobne strategije, simulacije in frpje. Dandanes ploščadne arkade in drugi 'konzolni' žanri, recimo tretjeosebna sekljačina, na računalniku niso nobena izjema. Prispele so tudi serije, ki so bile njega dni povsem konzolne, recimo Resident Evil in Final Fantasy.



Treba je reči, da so predelave s konzol zadnje čase na splošno kar zgledne. Mnoge omogočajo brezšivno prehajanje med tipkovnico in kontrolerjem ter niso jim tuje grafične nastavitve in izbira tipk po želji. Pred leti je bilo veliko slabše, med drugim zato, ker Microsoft v Oknih tedaj še ni poenotil joypadnih funkcij. In, jasno, zaradi avtorjev. Ti so zajebali marsikako igro, med njimi izjemni **Resident Evil 4**. Klasika z gamecuba in PS2, ki si je tamkaj prislužila oceno 92, je pred šestimi leti zamolklo udarila na PC z ogabnimi teksturami, ki so jih višje ločljivosti le še poudarile, in škandaloznim mankom podpore miški. Če nisi imel joypada, si moral Leona v boju proti zombijskim spaniardom sceloma nadzorovati s tipkovnico, kar je bilo podobno puljenju zob z bormašino. Le močno igralno jedro je v Jokerju 163 botrovalo radodarni cifri 75.

Res je, da se številne take, tradicionalno 'nepecejaške' igre rade najprej pojavijo na playstationu, xboxu in wiiju. Sony, Microsoft in Nintendo izdelovalce snubijo z dobrimi pogodbami in svojim velikim občestvom. Toda slejkoprej mnoge pridejo na računalnik, dostikrat kot strela z jasnega, ko se izteče obdobje ekskluzivnosti. Nekatere si utrejo pot na srebrni plošček, zvečine pa se v digitalni distribuciji prisvaljkajo v internetne trgovine, kot so Steam, Desura, Direct2Drive in Green Man Gaming. Nadomestilo za zamudo so zastonjski priloženi dodatki, ki so na konzoli plačljivi, in nižja cena.

Tako ali tako so igre za PC na splošno cenejše. Razdejalniški naslovi, ki istočasno izidejo za vse tri poglavitne platforme, kot so Bioshock Infinite, Tomb Raider, Dead Space 3, Metro: Last Light, Crysis 3, Borderlands 2, XCOM, Hitman: Absolution in tako dalje, stanejo na konzoli med 50 in 60 evri, na peceju pa marsikod deset, dvajset manj.

PREDELOVALSTVO, DRUGIČ

Nekoliko več iger na PC prispe z xboxa 360, kar je logično zaradi Microsoftovega mecenstva konzole in operacijskega sistema. Ter zato, ker je arhitektura xboxa 360 bližja peceju kot PS3jeva in wiijeva. Kar naredita Sony in Nintendo, raje ostane na njunih platformah.

Pri ostalih založnikih in avtorskih skupinah je vezanja na en sistem vse manj. Nekateri pravijo, da ekskluzive odmirajo. Tako daleč ne bi šel, saj je sistemsko specifičnih iger obilo in tako bo tudi v prihodnje. Hala pač ne bo na playstation in Uncharteda ne na xbox. Kljub temu pa smo na PCju deležni iger od vseposvod, od mobilnih platform (Waking Mars, Knights of Pen and Paper ...) prek wiija U (Toki Tori 2) do 3DSa (Resident Evil: Revelations).

Res je, da avtorji včasih pozabijo na tisto, kar se zdi pecejašem samoumevno. Še zdaleč nimajo vse konverzije detajlnih grafičnih nastavitev (običajno najdlje sežejo z ločljivostjo in glajenjem robov) ter svobodnega nastavljanja tipk. Prav tako ustvarjalci redkokdaj nadgradijo teksture in prilagodijo težavnost spopadov. To je zlasti problem pri prvoosebnih streljankah, kjer z miško večina meri hitreje kot s kontrolerjem. In zadnje čase se dogaja, da nekatere take igre na Steamu izdajajo v jadrno pomanjkljivi obliki. Brütal Legend je na primer prejel nič manj kot štirinajst popravkov, kar je bistveno več kot na PS3 in xboxu 360. Spet druge so v konzoli primerljivem stanju.

A ne jadikujmo, raje se veselimo številnih predelav (port) oziroma konverzij (conversion) s konzol in mobilij, ki bogatijo PCjevo knjižnico. Odigrali smo jih in zdaj o njih povemo.



Nekatere igre niso lastne konzolam, marveč so omejene na določeno inačico Oken. Krivec je Microsoft, ki forsira digitalno štacuno v Windows 8. Nanjo je pred časom vezal luštna špilčka: potezno strategijo **Skulls of the Shogun** (J236, 72) in fliperijado **Pinball FX2**. Pozicije gredo sicer v oblak in so enotne tako za PC kot X360. Ker pa je občinstvo v Win8 dosti bolj omejeno, sta oba skočila še na Steam. Skulls tu za 12 evrov prinaša še eno kampanjo, medtem ko ima Pinball FX2 na Pari več miz.

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

Namco Bandai. Prej: PS3, xbox 360. J221, 87 (2011)

Nekaj časa so bile vse bolj priljubljene igre, ki so te vodile za roko in ti pustile zmagati brez težav. Ko je založnikom kak avtor ponudil špil, v katerem je lahko protagonist dejansko umrl, so ga napotili na samoizdajateljstvo, rekoč *"To nikogar ne zanima. Vsi bi se radi zgolj zabavali."* Prezrti milijoni, ki so čislali izziv, pa so čakali na sodobno igro, ki jih bo zadovoljila. Prišla je iz žanra akcijskih frpjev, reklo se ji je Demon's Souls in kljub omejenosti na playstation 3 so je prodali 1,7 milijona izvodov. Nakar je na PS3 in X360 izšlo neformalno nadaljevanje Dark Souls, ki so ga potržili še dosti več. Zdaj se vpliv serije Souls čuti mnogokod, tako v Dragon's Dogmi kot v kickstarterskem projektu Lords of the Fallen. In predelave je bil naposled deležen PC, kakor se spodobi. Gotski frp Dark Souls namreč kljub japonskemu poreklu ne bi mogel biti bolj evropsko-ameriško-računalniški, saj je otrok starih DOSovih igranj domišljijskih vlog, od Ultime do Eye of the Beholderja.

Si človek, med življenjem in smrtjo ujet v deželi Lordran, kjer te čaka diametralno nasprotna izkušnja kot v Skyrimu. Kjer je ta širok, je Dark Souls globok. Ravno tako nudi odprt svet, ki ga raziskuješ dokaj svobodno. Vendar tu ni svetlih planjav, temveč dimenzija sega bolj navzgor in zlasti navzdol. V nagravžne kanalizacijske rove, gnil gozd, votlinsko močvirje in ruševine, ki so jih zasedle nakaze. Da, to je lazenje po ječah – dungeon crawling, kot si ga je zamislil Zlodej. Izkrivljena domišljija na umu rahlo bolnih ustvarjalcev je poskrbela za mnoštvo odurnih spak, od pozibavajočih se trupelc in gomazečih glist do demonov ter coprnic, ob katerih se Diablo skrije. In šefi, ah, ti veličastni šefi! Zadostuje en sam pogled na mutiranega zmaja, ki je s svojo vagino dentato daleč od ponosnih zverin iz Elder Scrolls, da ti je jasno, kakšno smrt boš storil. Počasno, boleče in smrdljivo.

Pri glavarjih je priporočljivo, da si omisliš pomoč ljudi s spleta, ki jih kličeš ali v njihove igre vstopaš prek posebnih simbolov. Vendar s tem tvegaš, da boš nadse fasal invaderskega mofota, ki te bo takoj zaklal. Nemara je bolje, da internetno plat omejiš na branje namigov na tleh in zidovih, ki jih puščajo dobronamerneži. Če nekje piše "Watch out ..." in je tam mnogo razrezanih trupel, kaj misliš, kaj čaka za vogalom?

Potoval ne boš le v srce teme, marveč nazaj skozi čas, v dobo, ko so vladali frpji tipa Wizardry. Ko bojevanje ni bilo namenjeno temu, da se boš počutil heroja, temveč se ti je vsak sovražnik krčevito upiral in te bil sposoben zaklati. V Dark Souls, ki se namesto na zgodbo in uganke osredotoča na borbe ter vzdušje, se moraš posvetiti slehernemu capinu, biti stalno na preži in študirati vzorce. Če vihtiš meč, te čakajo sekanje, blokiranje, izmikanje in pariranje, če si coprnik, pametna raba mane in preciznost. Pri tem začetna izbira ne pomeni vpetosti v okvir. Klerik z nabiranjem izkušenj in lastnoročnim vlaganjem točk postane lovec, piromant se prelevi v viteza, bandit v zmikavta.

Če še ni jasno: ja, ta špil je težak. Včasih je lasepulno nepravičen, ko se kamera postavi debilno, ko te ubije živi internetni napadalec, ti pa si hotel le sodelovalno odpraviti šefa (sistem priklica kolegov je totalno čudaški), ko te požre skrinja, ki si jo hotel odpreti, ali ko je taborni ogenj za shranjevanje položaja skrit za lažno steno. Toda glavnina zahtevnosti ne izvira toliko iz tehničnih težav in spretnosti, čeprav te vsekakor so potrebne, kot iz terjanja nenehne koncentracije. V nasprotju z večino iger moraš biti stalno osredotočen in le redko se lahko sprostiš, kar mnogim ne ustreza. Ampak tàko je sito, ki loči fante od moških.

To definitivno velja tudi za računalniško edicijo Prepare to Die, ki ima taistih več ducatov ur vsebine kot konzoli za en sam skozihod, ki je šele dobra priprava na new game+ in dodatne pluske, poleg česar vsebuje še višenivojski dodatek. Tega je moč za PS3 in X360 kupiti kot digitalno razširitev Artorias of the Abyss ali v novi skupni izdaji. Ne poženeš ga ločeno, marveč se spoji z obstoječo vsebino in se ti ponudi kot kvest, potem ko opraviš s 'slikarsko' lokacijo



Igra je grobarska in črnikava, vendar v nedrjih skriva neslutene lepote, kot je Anor Londo (na sliki), lokacija s platen srednjeveških mojstrov. Spodaj je boj z nazivnim glavarjem, Artoriasom iz Globočine.



Vem, da pol Slovenije igra Skyrim, toda osebno mi njegova pretirana glomaznost in plitki boj ne sedeta. Souls je bolj intimna, globoka izkušnja, ki pa ji ne manjka veličastnosti, kot pričajo taki šefi.



V vrtovih srečaš nove sovražnike, ki te še raje ugonobijo. Igra je narejena tako, da lahko zalutaš kam, kjer si mnogo prešibek.



O ZGODBI

Demon's Souls in Dark Souls nimata klasične zgodbe. Bore malo je tipskega podajanja, kjer se o svetu poučiš iz teksta, govora in animacij. Tudi v tem sta antipod sodobnih frpjev, od Skyrima in Witcherja do Dragon Age ter Mass Effecta, saj ne vsebujeta ne govoranc, ne knjig, ne filmčkov.

Na prvo žogo je to slabo. A pomisliva. Ne gre za to, da oba Soulsa ne bi imela štorij. Imata ju, in še kako močni. Gre za to, kako ju izvemo. Ne na filmsko-literarni način, ki se je v modernih špilih docela uveljavil, temveč na igralskega. Ko vidimo v nulo izrezbarjeno gromozansko trdnjavo, ki jo naseljujejo gnili mrtvaki, ko dospemo do skvarjenega zmaja in vstopimo v koruptano kapelico, ki jo naseljuje ostudna coprnica, ne potrebujemo opisa v črkah in čveku. Zadostuje, da smo tam, za ostalo poskrbi umetniško izdelana okolica, ki tiho pravi svojo zgodbo. Poudarjam: *smo tam*, kajti to v teh igrah počnemo. Mi *smo* lik, ki nekam pride, ne da beremo o njem kot v knjigi ali ga gledamo kot v filmu. Naš poet Janez Menart je v eni svojih pesmi docela zadel občutje iz Soulsov, rekoč *"Po kamnu, čez komolec, čez meč, čez prst polzi / in, koder gre, rdeče v njem sončni prah žari. / In ko polzi prek groba, kamniti mrtvec mrk / strmi, kako prah seda med brazde sivih črk."* Ampak on je to napisal, da bi nam pričaral vzdušje. Poezije ne potrebujemo. Jo že doživljamo.

Zato manka 'normalne' zgodbe v Demon's in Dark Souls ne vidim kot težavo. Obe igri razumeta, da filmsko ali literarno podajanje fabule v špilih hitro postane problematično, saj je narativ raztrgan. Zato nam ga ponudita na interaktivni način. Tistega, ki so ga gojili mnogi stari frpji (Dungeon Keeper, Black Crypt), nakar so se zaradi manjvrednostnega kompleksa zaljubili v interaktivni film. Zdaj, ko je tehnologija dovolj napredovala, se lahko odljubijo in gredo svojo pot. Zato Demon's Souls in Dark Souls nista le odlični igri, marveč vodilo, s katerim lahko špili vnovič najdejo, kar so izgubili. Če se bodo le zavedli, da filma ne potrebujejo več. In če avtorji ne bodo le zgledni obrtniki, marveč neustrašni umetniki. (sn)

Anor Londo. Vsebuje osem področij, nekatera nova in grafično zares lepa, nekatera pretežno videna (golemski gozd), s svežimi navadnimi sovražniki ter obiljem šefov. Med njimi gre izpostaviti temnega viteza Artoriasa, odpornega na malodane vse in sposobnega prebiti najsilnejše oklepe, ter črnega zmaja Kalameeta, s katerim imenu ustrezno ni zafrkancije. Kakopak ne boš kar priplesal v njegov brlog in se z njim spopadel, temveč za sprožitev boja potrebuješ poseben ključ in pogovor z nekom. Kom? Jah, nekom že. Odkrij ga. Tak je Dark Souls – darove razkrije le zagrizenim.

Zagrizen pa moraš biti tudi, da PC-inačico pripraviš do (so)delovanja. Ne gre za predelavo, marveč za prestavitev, ki se kljub čisto nič izboljšani grafiki ter temu, da ločljivosti ne moreš zvišati čez izvirno 1280 x 720 (!!!), opoteka celo na izredno močnih mašinah. Srečoma so šeprtljavim japonskim avtorjem priskočili na pomoč moderji, ki so špil brezplačno spravili v zgledno stanje. Najbolje je, da se registriraš na strani *Darksouls.nexusmods.com*. Tam najdeš obvezni DSfix, ki odpravi številne omejitve in ga definitivno namesti, pa tudi nove teksture in predelan vmesnik. Niso pa moderji mogli urediti nadzora, kajti to je igra, ki jo je najbolj prijetno igrati z joypadom. S tipkami in miško gre, a ni nikdar udobno.

Če joypad imaš in ceniš veličastne, temačne, zajebane frpje iz rudnikov minulega časa, plani nad Dark Souls. Rekel bi celo, da kontroler kupi nalašč zanj. Z dodatno vsebino, bistveno nižjo ceno in zaplatami je igra kljub hakeljcem tolikanj boljša, kot je bila ob izidu. Srečal me boš pri Kilnu Prvega Plamena, s štrclji namesto rok in solzami v očesnih duplinah. *(sn)* **90**



Ko stekle piraje prekinejo partijo pokra, je čas, da potegneš revolver. Ali polavtomat!



Način raid je kul in nudi obilico izziva. Če Steamov račun povežeš s portalom Resident-evil.net, se na njem beleži tvoja statistika.

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Capcom. Prej: 3DS. J224, 82 (2012).

Revelations za razliko od akcijadne šestice koketira z začetki serije, kjer sta bila v ospredju groza in obup. Stalno napetost povzročajo klavstrofobično ozki hodniki in nenadni vstopi močnih vodeno-sluzastih sovragov, ki naseljujejo luksuzno križarko. Toda glede na izvirnik za 3DS, ki je zaradi majhnega ekrana omogočala tudi prvoosebno vodenje, dečvo Jill Valentine na računalniku, PS3 in X360 nadzoruješ le s fiksno kamero izza hrbta. Jill z novim partnerjem išče Chrisa Redfielda, ki je izginil ob raziskovanju bioteroristične grožnje na ladji. Približno desetурна zgodba tako v desetih poglavjih oriše dogodke med štirico in petico.



Če odmisliš višjo ločljivost, boljše teksture in dodatno težavnost, je špil enak kot na prenosnem 3DSu.

Stalno napeto vzdušje sili k previdnosti pri premikanju in k odločitvam, v katere bitke se je vredno zaplesti in od kod je bolje zbežati, tako kot v starih Evilih. Streliva je načeloma dovolj, a ga ne mrgoli, zato se ni pametno lotevati vseh spak, ki se plazijo iz vece kotličkov. Sluzavci so namreč hitri in odporni. Modro jih je spraviti v omotico, kjer so dovzetni za močne brce. To dosežeš z zaporednimi streli v ranljive točke – ki pa niso znane vnaprej! Njihovo iskanje je jako adrenalinsko, medtem se ti gnusoba bliža.

Revelations je prvi naslov v seriji, ki je vpeljal počasno premikanje med merjenjem in ga nato predal RE6. Spremenjena mehanika do neke mere vpliva na tempo in način igranja, saj ni več toliko poudarka na zasedbi statične strateške točke in nadzora nad množico. So pa sovražniki na rovaš manjše številčnosti kvalitetnejši in hitrejši, tako da je treba obvladati izmikanje in taktično streljanje. To je zlasti pomembno na novi, sobnim sistemom lastni težavnosti infernal, ki premeša sovrage, arzenal in zelišča. Priboljškov je tu konkretno manj, capinov pa občutno več, in to tistih, ki so na nižjih težavnostih rezervirani za kasnejše nivoje, celo minišefov. Tako ni čudno, da špil začneš s polavtomatom namesto pokalice in da je občutek nekolikanj bolj klavski.

Umetnopametni sotrpin je tudi v veliki inačici Razkritij zabit in ne v prav veliko pomoč. Nadalje je škoda, da je sodelovalno večigralstvo rezervirano za način raid, še večja pa, da ga ne igra nihče oziroma da so težave z iskanjem kameradov. V raidu sam ali še z nekom po spletu čistiš prilagojene misije iz kampanje. Sovragi imajo tu življenjsko črto in posebne lastnosti, kot sta podvojena moč ali trši oklep. Pri selitvi s 3DSa so ga začinili in ga naphali z dodatki, ki pa jih je treba dokupiti, pfej.

Za predelavo so izdelali še novega sovraga, imenovanega wall blister. Ogaba je tu in tam prisesana na zid in je treba paziti, da se ne izleže, saj te zna v enem šusu zanimivo odstraniti. Drugače hitro pade pod točo krogel – če jih imaš. Takisto so izboljšali teksture, ki na peceju z ostalimi grafičnimi triki dajo lepo podobo, čeravno se ne more primerjati s špili nove generacije. Nič važno, šteje vsebina. *(rv)* **80**

BRÜTAL LEGEND

Double Fine. Prej: PS3, xbox 360. Joker 196, 79 (2009).

Smrt lažnemu metalu! To geslo ima na usnjenem lajbiču izvezeno Eddie Riggs, junak ~~igre~~ ljubezenskega pisma vsemu, kar odmeva od nepotvorjenega kitarskega trušča, Brütalne legende. Ko se iz vloge cestnega spremljevalca bednih rokerčkov prelevi v rešitelja fantazijskega sveta, v katerem je vse ukrojeno po estetiki Judas Priest in Black Sabbath, se mu dokončno uresničijo sanje. Pecejašem, ki tripajo na Motörheade, pa tudi, kajti res bi bila škoda, če bi ta ~~fin špil~~ tribute album ostal le na xboxu in playstationu.

Da je Brütal Legend nekaj posebnega, uvidiš že na samem začetku, ko te v fantastični meni v obliki gramofonske plošče skozi kratek, vzdušen video pošlje holivudski komik Jack Black, večni zagovornik vsega šundrastega. Povezavo med igrami in metalom je udejanjal že v legendarnem filmu Tenacious D in the Pick of Destiny. Zdaj postane stas in glas nakuliranega Eddieja ter po zgledu serije GTA peš ali v vozilu dokaj svobodno vandra po širni risankasti, pravljični deželi, ki jo je ustvarila beštija Ormagöden. Tam spremlja obilno, s humorjem prežeto zgodbo, opravlja kveste, kramlja s kitarističnimi legendami,

Dosti je stranskih misij, kjer dirkamo z avtom ali lažnim metalcem prirejamo zasede. Run to the hills!





Levo je naš junak, desno poligonski Dave Mustaine, prvi mož zasedbe Megadeth. Rust in peace!

posluša taprvi album od Leppardov in, jasno, srečuje trume rahlo hecnih demonov, ki jih mlati z meči in kitarami. Boj dopolnjujejo alternativni prijemi, kot sta ukazovanje sotrpinom in realnočasovni strateški del, kjer na odru (itak) gradimo enote, jih pošiljamo nad sovražnike in še sami sodelujemo v bitkah.

Prav ti taktični obračuni so največji plus v PC-izdaji, saj na kolikor toliko spodobni mašini tečejo gladko, medtem ko so se na xboxu in še zlasti playstationu nemarno zatikali. Za nameček ti pogled seže dlje kot na konzoli, kar izboljša vidljivost. Nasploh se gladkost

zaradi ne ravno napredne grafike z dokaj grobimi teksturami drži šestdesetih sličic v sekundi, zato je računalniška izkušnja prijetnejša. Sicer niso izboljšali internetnega RTS-večigralstva, ki z borno izbiro kart in preveč podobnimi enotami pri dveh sprtih straneh ostaja obroben. Pa tudi drugih motečih elementov niso popravili, saj je konverzija enostavna, če izvzamem grafične nastavitve, kot je glajenje robov. Taktični del je sicer izviren, a plitek, boj je simpatičen, a ne ravno globok in zapleten, dežela bi lahko bila bolj razgibana, humor pa ostrejši, kajti Double Fine so ostali nenavadno politično korektni. In v dnevih po izidu je bilo vse skupaj precej razglašeno in so morali dostaviti kup popravkov, da zdaj igra deluje.



Šefi niso ne najbolj domiselni, ne težki, so pa vsaj ostudni, na primer ta sluzava roža. Sad but true!

Vseeno pa je Legenda razgibana, energetična izkušnja, naphana s toliko akcije, glasnega smeha, svežine, poklonov metalu in čarobnih trenutkov, da ji dosti napak, ob katerih si malo prej bentil, odpustiš že ob naslednjem presenečenju. S tem, da v inačici za PC na Steamu stane ugodnih 19 evrov, kar je privlačneje od izvirne polne cene. Vsi skupaj: \o/ (sn) **80**

FEZ

Polytron. Prej: xbox 360. Joker 226, 74 (2012)

Po večletnem razvojnem peklu je Polytronu uspelo izdobaviti težko pričakovani izdelek, ki je zadovoljil kritike, ki ga niso končali, in razdvojil igralce, ki so se mu posvetili. Po rešitvi spon od Microsoftove pogodbe pa se je zvedavi možicelj Gomez, ki mu turško pokrivalo omogoča vpogled v tretjo dimenzijo, privrtel na osebna računala.

Še vedno gre za genialen izdelek, ki pa močno preizkuša potrpežljivost. Ko z enostavnim skakanjem nelinearno raziskuješ svet, se imaš fino, med drugim zaradi podrobno izdelane retrokockavosti in ambientalnega piskanja. Prav tako je nadvse zanimiv prijem, ko okolico vrtiš kot kocko, s čimer odkrivaš nove plasti in poti. Izvidništvo pri najdenju tematsko raznolikih okolišev je pristno, k filozofskemu občutku pa doprinese tudi manko bojevanja.



Na pogled pisani in igrivi svet kriči “lahkotno skakanje in raziskovanjeeee!” A špil zahteva dosti več.

Vendar pa je čudaškost avtorja Phila Fisha botrovala nekaj res zagovednim ugankam, saj špil od tebe med drugim pričakuje, da boš matematično dešifriral slikovni jezik. Takisto moti veliko rutinskega vračanja skozi že obiskane sobane, kar ugotoviš le, če igro dejansko (pre)igraš, ne da jo le občuduješ. Oboje je bila težava na xboxu in je še zmerom v predelavi za PC, ki za 10 evrov oziroma dolarjev v digitalnih štacunah (GoG, Steam ...) ne prinese niti ene novosti, če odštejem višje razločljivosti in manko porodnih hroščev.

Anekdota: Fish si odstranitve slednjih na xboxu spočetka ni mogel privoščiti zaradi stroška 40.000 $, kar je del skupnosti spravilo ob pamet, saj Fez nekaterim ni deloval. (rv) **74**

I AM ALIVE

Ubisoft. Prej: PS3, xbox 360. J225, 80 (2012).

Špilov s postapokaliptičnim svetom in tematiko je v zadnjem času kot peska in tale na prvi pogled ne daje vtisa, da je izrazito svež. V zaprašenih cotah junaka Adama se leto dni po uničujočem Dogodku, ki je Združene države spremenil v okolje nalik onim iz I Am Legend, The Road in drugih filmov katastrofe, vrnemo v izmišljeno mesto, da bi se združili z hčerko in boljšo polovico. Pozdravijo nas redki še živeči prebivalci, ki bi za konzervo doručka in zamašek pitne vode prodali lastno mater in nam rade volje prešteli rebra. Predvsem pa na opustele ulice in v razpadajoče stavbe, ki skrivajo številne tretjeosebne plezalne in tepežkalne izzive.

Obe dejavnosti sta v I Am Alive nekaj posebnega. Začenši z vzpenjanjem po lojtrah, ceveh, žlebovih, okenskih policah in drugih izboklinah. Slednje početje ni v osnovi nič bolj napredno ob onega v Assassin's Creedu, Tomb Raiderju in ostalih modernih tretjeosebnih akcijskih naslovih. Nadgradi pa ga vzdržljivost (stamina), ki med plezanjem kopni, in pojema še hitreje, če se moramo do sosednjega oprijemališča odriniti s silo. Povrnemo si jo z goltanjem energijsko bogatega živeža, ki nam ga kronično primanjkuje, ali tako, da si odpočijemo ob plezalnem klinu, če ga imamo v inventarju. Ko nas mišice izdajo, si lahko pomagamo še z gonjo namenske tipke, vendar se meter vitalnosti v tem primeru ne le izprazni, marveč tudi skrči. Dotične rešitve se gre zato posluževati res le v skrajni sili.

Napeto je dalje spopadanje s klateži, roparji in drugimi obupanci. Ko se nam sovragi približajo in začnejo sikati, je na voljo več rešitev. Pri posameznikih, ki nimajo strelnega orožja, gre načeloma brez trošenja dragocenih krogel. Približamo se in jim v preprosti sekvenci QTE zavdamo z mačeto. Drugače pa je, ko se na nas spravijo trije ali štirje capini. Takrat prvemu, ki nas doseže, prerežemo goltanec, nakar proti ostalim uperimo pištolo. Ko zagledajo cev, otrpnejo in dvignejo roke, četudi v cevi ni krogle, saj tega ne vedo. Vendar status quo ne traja dolgo in zlikovci slejkoprej krenejo v napad. Če smo takrat urni in pokončamo glavarja skupinice, se bodo ostali usrali in nas na kolenih prosili za milost. Ni pa nujno. Spremenljivk ne manjka, res pa je, da se bojne situacije sčasoma začnejo ponavljati in da dodatna vrsta tolpašev ne bi škodila.

Našteto ni vse, kar zanimivi in spregledani I Am Alive nudi. Osrednji kvest iskanja družine dopolni s stranskimi odpravami, v katerih z iskanjem ključnih predmetov pomagamo meščanom. Plezanju se, ko najdemo kavelj, pridružijo nihanje čez prepade, polzenje po strminah in igranje s plinsko masko, s katero se moremo sredi toksične peščene nevihte na ulicah zadrževati dalje.

Izdaja za PC žal ne odpravi pomanjkljivosti izvirnika, kot so zatikanje junaka pri spreminjanju smeri vzpenjanja, ne preveč napredna animacija in sprane teksture. Doda pa začetniško težavnost (easy) z neskončno življenji in način, v katerem lahko obiščemo že obdelane stopnje. V splošnem je 15 evrov na Uplayu za nekje šesturni enoigralski naslov, ki se more pohvaliti s spodobno zgodbo, zanimivim plezanjem, psihološkim bojevanjem ter številnimi pritiklinami dražjih iger, pravšnja cena. (cs) **80**



Preživeli prebivalci ti bodisi grozijo, bodisi te prosijo za pomoč. Za samaritanstvo, ki običajno zahteva plezalski sprehod do ključnega predmeta, si nagrajen z zdravili in živežem.



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON ENHANCED EDITION

Namco Bandai. Prej: PS3, xbox 360. J220, 83 (2011).

Daleč so časi, ko so bili dečvam v vzburjenje in dečkom v zgled korajžni piloti v filmih ter ko smo imeli ničkoliko priložnosti, da smo se vanje prelevili v igrah. Ne v zateženih simulacijah, temveč v akcijadah, ki so poudarjale spektakel in vznemirjenje. Občasno kakšna taka še pride na obisk in mednje sodi Ace Combat: Assault Horizon. Na PCju je zapoznel, a dobrodošel.

Seveda ne pri ljubiteljih količkaj resnih simulacijskih iger, saj gre za nepotvorjeno arkado, ki ima več kakor s Falconom skupnega z After Burnerjem. Toda novi Ace Combat v tem uživa in se nameni biti Call of Duty med oblaki. Upravljanje enega od številnih lovskih letal, tako pravih kot izmišljenih (F-22 raptor, SU-47

Kogar vznemirjajo topgunski dogfighti v filmih, bo pri Ace Combatu bržda šprical več vrst tekočin.



berkut, F-35B lightning II ...), ne bi moglo biti bolj preprosto. Izvedljivo je s tipkovnico in miško, čeprav je bolj priporočljiv kontroler z analognima paličicama, dočim je tapravi pilotski stick neroden, ker igra terja ničkoliko ostrih sprememb smeri. Po nebu se podijo roji sovražnih letal, ki jih enega za drugim jemlješ na muho in klatiš bodisi z mitraljezom, v katerem je neskončno krogel, bodisi z raketami, katerih količina seže celo v več sto. Izstreljuješ jih od daleč ali ob približanju sprožiš dogfighterski način CRA (Close Range Assault), ki te samodejno prilepi za capina, ti pa mu s popravki smeri slediš, ga mitraljiraš in raketiraš. V teh sledilnih sekvencah adrenalin šprica kot gejzir, zlasti ko na muho vzameš vodjo eskadrilje ali glavnega nasprotnega asa, ki ga srečaš nekajkrat in deluje kot nabrit šef. Poleg tega se dostikrat zgodi, da v CRA-ju padeš v skriptano sekvenco, ki te popelje skozi kanjon, med stolpnicami ali v noro strmoglavljanje proti morski gladini. Naslednjič, ko boš v Dubaju, se boš samodejno ozrl proti nebu in iskal švigajoče lovce ...


V sekvencah, kjer mitraljiramo iz helikopterja, okolica prav nesramno frči v luft. Hollywood je zgled.

Daleč od tega, da bi bil Assault Horizon posebej globok špil. To se med drugim vidi po hecni callofdutyjevsko protiteroristični zgodbi, ki se odvija leta 2015 in kopira Toma Clancyja. Toda čeprav je linearen, kar je po prejšnjih Ace Combatih razočaranje, ni tako neumen in plitek, za kakršnega ga imajo snobi, ki ne znajo odmisliti ali odpustiti nesimulacijske naravnanosti igre z bojnimi letali. Na spodobni težavnosti moraš pametno izbirati cilje, z njimi hitro opravljati in ne tratiti streliva, drugače skozi misijo prišel boš ne. Za napredovanje skozi spodobno dolgo kampanjo si nagrajen z nepopisnim razturjem in razgibanim dogajanjem, saj se situacije in cilji neprestano menjavajo (rešuješ talce, braniš komandose, napadaš letalonosilko, prestrezaš, uničuješ talne cilje...), vmes pa pilotiraš še helikopter. Draž je tudi solidno spletno večigralstvo za do šestnajst sodelujočih, ki ima v PC-inačici več letal, kart in načinov, med njimi capital conquest, kjer zavzemaš in braniš svetovne prestolnice. Vse to po mojem nadkrili H.A.W.X. 2 in upraviči digitalni izvod po 25 evrov v internetnih trgovinah, kot je Green Man Gaming, dočim ga na Steamu ni več. *(sn)* **83**

Loviti šefovske pilote v krog, ki omogoča proženje raket, ni višjih težavnostih ni mačji kašelj.



JOE DANGER, JOE DANGER 2

Hello Games. Prej: PS3, xbox 360. J222, 90 (JD1 – 2012); J233 (JD2 – 2012).

Podžanr od strani gledanih spretnostnih motorščin je po zaslugi niza Trials pri odličnem zdravju. K njegovi popularnosti sta na konzolah veliko pripomogla tudi sorodni Joe Danger in nadaljevanje The Movie. V primerjavi z Redlynxovo serijo, ki nudi bolj prefinjeno in poudarjeno mopedistično izkušnjo, sta umotvora britanskih tvorcev Hello Games farbovita, lahkosrčna špila in vključujeta več drugih elementov. A to ne pomeni, da terjata slabše reflekse in manj vztrajnosti od čislane finske konkurence!

Enica, v kateri evelknievelskemu Joeju pomagamo do povrnitve stare akrobatske slave, je tematsko in igralno bolj enotna od dvojke. Poanta je premagovanje ovir na poti do cilja, pred katerimi skačemo, se sklanjamo in odvijamo vstran, dočim v zraku za dodatne točke izvajamo figure. Naslovček blesti po raznolikih, premišljenih in čedalje bolj zahtevnih nivojih, ki v okviru ene proge vključujejo vrsto izzivov. Opravljanje prinaša zvezdice, s katerimi odklepamo nove steze. Enkrat se ubadamo z nabiranjem kovancev, drugič pristajamo na označenih tarčah, tretjič s pobiranjem ogromnih črk sestavljamo besedo D-A-N-G-E-R, kasneje moramo z neprekinjeno vožnjo in izvajanjem karafek paziti, da ne prekinemo stanja 'combo'.

V dvojki, kjer Joejeve usluge najame holivudski studio, je vsak od stopenjskih tematskih sklopov ubran na določeno filmsko vižo. V enem se v slogu Indiane Jonesa vozimo z rudniškim vozičkom, v drugem smučamo, ponekod sedemo na snežni moped, si nadenemo raketni nahrbtnik in slično dalje. Pestrost je po eni strani dobrodošla, žal pa se vozila po šofiranju med sabo komaj kaj razlikujejo, odštevši sitno enokolo, s katerim rokujemo v zagamanih, mestoma komaj še smiselnih dodatnih stopnjah. Nasploh nas nadaljevanje kar malce posiljuje s spektakularnimi cilji v slogu deaktiviranja raket in tepežkanja nasprotnikov. Okrog nas vse leti po luftu kot v risanki, trpi pa fizikalni model, ki ima s prebavljanjem kaosa na zaslonu občasno dokajšnje težave.

23 evrov, kolikor na Steamu stane komplet z obema igrama, je pod črto dobra kupčija. Tako enka kot dvojka poleg 'štorijalne' kampanje vključujeta samoumeven urejevalnik stopenj, ki jih je moč deliti z ostalimi igralci, in lokalno večigralstvo za do štiri osebke. Spletnega žal ni. Sveži pridobitvi ene in druge PC-inačice sta način 'ultra hard', kjer se pomerimo na zafrknjenih poligonih, in liki iz Team Fortressa 2, s katerimi nadomestimo simpatičnega Joeja. Predelavi sta drugače domala enaki originaloma, vključno s konzolastično označbo gumbov in ukazov, zaradi katere je igranje z xboxovim ploščkom priporočljivo. Gre pa tudi s tipkovnico. *(cs)* **85**



Med daljšimi skoki podobno kot v Trials tudi v Joejih izvajaš akrobatske trike, vendar je ta sistem manj dodelan kot pri naslovih finskega tekmeca. Špila se oddolžita z barvitostjo.



DOBRI DUH, PRINESI NAM ...

Pece ima nepregledno množico iger, med katerimi je dosti konzolnih predelav. Se mu pa vztrajno izmika prgišče naslovov, ki bi še kako pasali nanj. Elitna PC-rasa si verjetno najbolj želi položiti prste na Microsoftovi zastavonošni strelski seriji **Halo** in **Gears of War**. Za Windows smo dobili Halo 1 in 2 ter prve Gearse, nakar so dotok prekinili in računalničarje pustili z dolgimi naslovi. Če hočeš odigrati Halo 3, ODST in 4 oziroma Gears of War 2, 3 in Judgment, moraš kupiti xbox 360.

S prihodom Windows 8 se situacija ni nič spremenila, kaj šele, da bi Microsoft Game Studios napovedali konverzije ob predstavitvi xboxa one. Toliko o združevanju svetova PCja in xboxa, česar polna usta so imeli pred leti. Sadovi tega so bili prosluli servis Games for Windows Live in prgišče pozabljenih cross-play naslovov, kot je Shadowrun. Beda.

Drugo področje, od koder terjamo več pozornosti, so zapleteni, vsaj delno erpegejski naslovi. Po predelavi Dark Souls nas še bolj lakotni po njegovem predhodniku **Demon's Souls**, ki se odlikuje po srhljivejšem vzdušju in še bolj bolnem mrtvaškem svetu. Ker teče na istem večplatformskem pogonu PhyreEngine kot Dark Souls, še vedno upamo, da ta vizionarski špil, ki je v Jokerju 195 dobil 90, pride na PC s playstationa 3, koder edino domuje. Zadovoljili pa bi se tudi s sličnim Capcomovim izdelkom **Dragon's Dogma** za PS3 in xbox 360 (Joker 228, 71), ki ima sicer svoj delež težav, a se naslanja na svojstveno temačno vizijo srednjeveškega klanja pošasti, podkrepljeno z brezkompromisno težavnostjo. Zlasti bi bili veseli razširjene inačice **Dark Arisen**.



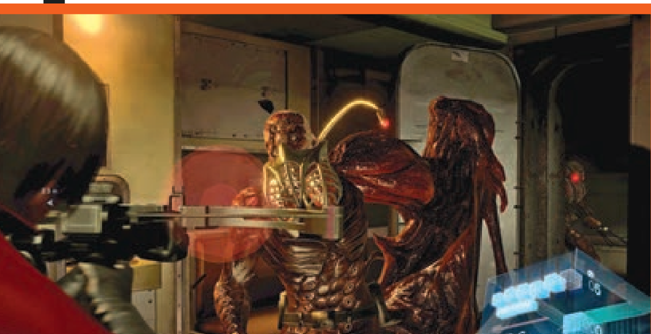
Ali pa japanske lovilke prazgodovinsko-fantazijskih beštij za wii **Monster Hunter Tri** (J204, 78) oziroma njene posodobljene izvedenke MH3 Ultimate za wii U in 3DS ... odlične metroidvanijščine **Shadow Complex** (J194, 90), ki trmasto ostaja na Xbox Live Arcade ... fino srhljive in težavne prvoosebne pobijalnice vstalih trupelc **ZombiU** (J234, 79) za wii U, ki bi lepo dopolnila Dead Island ... in manjkajočih športščin, kot je serija **NHL** za PS3 in X360. Anže že dolgo ni videl peceja!

RESIDENT EVIL 6

Capcom. Prej: PS3, xbox 360. Joker 231, 78 (2012).

Če v Resident Evilu iščeš orenk srh, se ozri po starejših delih in Revelations, kajti šestica ga je domala osvobojena. Gre za akcijado, ki uživa predvsem v tem, da nadte napoti trume relativno hitrih zombakljev in te spravlja v obračune z velikimi šefi, kjer moraš za uspeh uporabljati sekvence QTE. Ti so tudi drugače na gosto posejani in jih uporabljaš tako za znebitev trupelca, ki se ti je preveč približalo, kakor za odprtje vrat in skoke z višin.

Kolikor je strahu, bolj kot iz občutka nemoči izvira iz čiste nagravžnosti capinov, med katerimi najdeš s trupli cepljene pajke in mutante, ki jim poganjajo tretje roke. Mišičaste. Nevarne. Daljnosežne. Dostikrat se počutiš neprijetno, a za resnejšo prestrašenost nimaš časa, saj te RE6 obsiplje s prizori iz akcijskih filmov, ko skačeš čez globeli, bežiš pred helikopterjem in gledaš rušeče se stolpnice. Vse to iz zdaj že uveljavljene izzaramenske tretje osebe in v vlogi treh parov likov, ki furajo ravno toliko ločenih, a povezanih kampanj.



Kampanja s črnolaso Ado Wong je zaradi popravkov odklenjena takoj, ko opraviš s priučitveno misijo. Punca nima orožja za boj od blizu, a je strelsko zgledno opremljena in dobro brca.





Nadzor množice je bolj razgiban kot v RE5, ki se je publiki, vajeni CoD, zameril s statičnostjo likov. Na hudo grozo pa pozabi.

Pri nobenem heroju ali heroini ne pričakuj posebne gibalne elegance, saj so kot vedno okorni ter obsojeni na zoprno kamero, ki je ni na PCju kljub vsem popravkom nič prijetneje nadzorovati kot na PS3 in X360. Ironično tudi od tu prihaja napetost, ki se zvišuje skladno s težavnostnimi nivoji. Višjega kot si izbereš, bolj boš moral paziti na municijo, kar pomeni natančno plasirane strele za nadzor množice. Po tem serija RE slovi in v šestici so sovražniki izdatno nagnjeni k trzajočim premikom in posedujejo kompleksne vzorce obnašanja. Še kako boš znal biti hvaležen za pomoč ljudi z interneta, kjer s sotrpinom družno kolješ tečnobe v kampanji ali v načinu mercenaries oziroma vpadeš v igro nekega levaka v vlogi zombaklja. Ni Left 4 Dead, a zadostuje za cenen občutek sreče. To ni edina povezava z L4D, saj osebe in gnusobe od tam nastopajo v posebnem večigralskem modusu mercenaries unlimited no mercy.

S hecno zgodbo, ki meri zlasti na poznavalce serije in jo bodo ostali težko dešifrirali, ter svojstvenim načinom igranja je Resident Evil 6 špil, ki se mu je treba privaditi, da lahko v njem uživaš. Na PCju te to manj udari po žepu, saj igra na Steamu pride 30 evrov, pri čemer vsebuje takoj igralno kampanjo z Ado in sedem prizorišč za multi, ki so na obeh konzolah plačljiva. Vendar na drugi strani po štiri evre računa za dodatne internetne načine siege (dve moštvi s po tremi ljudmi s ščitenjem cilja), predator (nekdo je do zob oborožen in lovi druge), survivors (deathmatch) in onslaught (čiščenje valov za dva). Škoda za to drobljenje, saj je kupcev DLCja malo in naseljenost strežnikov temu ustrezna. *(sn)* **78**





Trialse se za silo da igrati s tipkovnico, vendar je to ena tistih iger, ki so pisane na kožo joypadu. Analogno dodajanje plina in zaviranje ter detajlno nagibanje voznika sta nujna za rekorde.

TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION

Ubisoft. Prej: xbox 360. J226, 87 (2012).

Trials so se vrnili domov. Finski garažnikarji RedLynx, ki jih je kupil Ubisoft, so serijo arkadnih spretnostnih dirkačin Trials začeli na računalnikih, nakar so prešaltali na xbox in uspeli. Zadnjo inačico Evo Gold smo upravičeno težko pričakovali, saj gre za popiljeno dete starodavnih zgledov, kot je Kikstart.

Z izbrano sorto motocikla za kros se je treba kar najhitreje pripeljati z levega na desni konec steze. Vseskozi smo pripeti na eno raven, toda grafika je poligonska in kamera se trudi kazati dramatične prizore. Teh ni malo, kajti pogosto ne mine nekaj sekund, da se ne bi kam razmazal. Nadzor je resda preprost, toda nekoliko pretirana fizika motocikla in od njega neodvisnega dirkača je taka, da pri vožnji čez deske, avtobuse, sode, rampe in ducate drugih ovir brž izgubiš ravnotežje. Loviš ga z dodajanjem in odvzemanjem plina, zaviranjem ter prenašanjem voznikove teže, kar vodi tako do spektakularnih uspehov kot nezaslišanih polomov. Slično kot v Joe Dangerju, le da je slednji bolj odbit in arkaden.

Dostikrat je med triumfom in porazom kot las tenka črta, milimeter, ki pomeni prav ali napačno uravnan dvokolesnik. Ena ovira niti ni težava, nekaj čisto drugega pa je, ko jih moraš zapored prečkati deset, dvajset. Pri tem vmesni checkpointi za ljudi, ki ciljajo na rekorde na spletnih lestvicah, ne pridejo v poštev. Od tod tisti "Samo še eno!" ne glede na čas dneva, kar spodbuja instantni reštart.

PC-izdaja je na moč podobna oni za xbox 360. Grafično je enaka in vsebuje urejevalnik prog, ki jih je na-to moč deliti na spletu in z odložišča jemati izdelke drugih. Tudi proge so enake, je pa razlika v nabiranju medalj, s katerimi odklepaš nove steze. Verziji Gold je namreč priložena predhodnica Trials HD (Joker 194, 90), ki se odvija v skladiščih in teče vzporedno. Toda Evolution jo preseže, med drugim z dosti bolj razgibanimi okolji, zato ni zares potrebna. Raje bi imel xboxovi mojstrovalski razširitvi Origin of Pain in Riders of Doom, ki ju na peceju sploh ni, ali nižjo ceno, saj je 20 evrov na Steamu ali Uplayu petaka več od izvirnika za Xbox Live Arcade, kar Trials HD le delno upravičijo. Takisto vedi, da je ljudi na liniji občutno manj kot v konzolni inačici, tako da je težko najti koga za oddaljeno tekmovanje. V uteho ti je lahko lokalni multi za štiri norce. *(sn)* **85**

MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

Warner. Prej: PS3, xbox 360. Joker 213, 84 (2011).

No, končno so prišli, stari prijatelji, ki jih ni bilo tako dolgo! Zadnji nov del od strani gledane pretepaške serije Mortal Kombat je namreč za PC, če odštejem poizdaje v slogu MK Arcade Kollection, izšel pred patnajstimi leti. To je bila štirica, ki jo ravno ta mesec motrimo v rubriki Jokerplov. In še več kot dve leti sta minili, odkar se je na PS3 in X360 pojavila sedaj predelana devetka. A kdor čaka, dočaka, in za 30 evrov si je moč naposled privoščiti svež Mortal Kombat s preurejenim, a hkrati tradicionalnim borilnim sistemom, brutalnimi usmrtitvami, znanimi in novimi liki, slapovi krvi in koluti sira.

Liki imajo svoje udarce, a si delijo veliko osnovnih potez. Če znaš spakobabo, znaš čudnodeca.



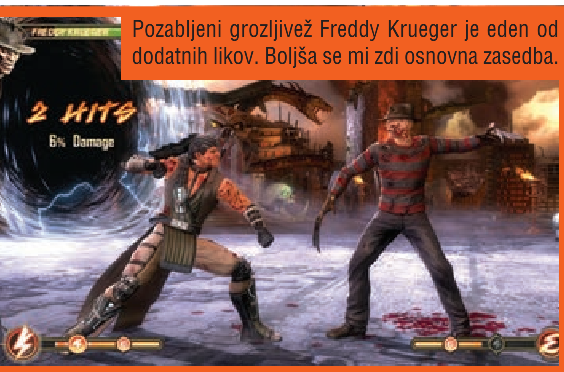
S tehnične plati se ameriški Kombat ne more kosati z japanskimi naprednicami, kot sta Super Street Fighter IV AE in BlazBlue. Za kaj takega je njegov motor, ki temelji na štirih gumbih za napade in enem za blok, preveč okoren in ima premalo globine. To so NetherRealm deloma rešili v naprednejšem Injustice: Gods Among Us, vendar tega za PC ni.

Se pa MK hrabro odkupi z več elementi. Prvič, kljub nerodnosti ni plitek, saj se da z navadnimi in posebnimi udarci ter večstopenjskim merilnikom specialne energije, s katero prestrezaš, krepiš zamahe in izvajaš vmesne usmrtitve x-ray, storiti presenetljivo dosti. Drugič, je udaren in zabaven, saj je moč z dokaj preprostimi pritiski tvoriti močne kombinacije, kjer nasprotnik frči metre v zrak in kri šprica vsenaokoli, da ne govorim o x-rayih, kjer se lomijo kosti, in usmrtitvah, ki so tako nasilne, da so že smešne. In tretjič, naphan je z vsebino, od solidnega modusa s šundovsko zgodbo prek treninga in bitk z umetno pametjo do ločenih izzivov, podpore do štirim igralcem na enem računalniku ter spletnega multija. Ta pozna rangirane in nerangirane bitke ter način king of the hill (zmagovalec ostane). Njegova hitrost ni na ravni SSFIV, a za bolj lahkotno udejstvovanje zadostuje in omogoča spremljanje bojev drugih. Ceniti gre tudi lepo grafiko, ki v1920 x 1080 z glajenjem robov pokaže vso glorijo impresivnih ozadij ter ne zahteva prvovrstne mašine.



Tako drobilne poteze x-ray kot ostali gibi so brez večjih težav izvedljivi na tipkovnici.

Omenjena udarnost Kombatu kot v starih časih brizga iz vseh por. Hitri, napeti boji so še boljši v sodelovalnem paru, saj je moč imeti na eni strani dva lika, in poudarjajo sposobnosti bojevnikov, med katerimi praktično ni novincev. Skupaj jih je sedemindvajset in par od teh (Skarlet, Kenshi, Rain in filmski dolgoprstnež Freddy Krueger) je na PCju pridruženih v obliki plačljivega konzolnega DLCja, iz česar pride oznaka Komplete Edition. Vse skupaj je eno samo praznovanje izročila, ko Johnny Cage grabi jajca, Sub-Zero zamrzuje, Goro, Shang Tsung in Shao Kahn pa veličastno čizirajo in na veliko predvidevajo tvoje poteze, kot bi bili leta 1994. Enako nesmiselno kot takrat se je spraševati, zakaj imajo vse nindže velike joške in kako Baraka izgovarja črko F. *(sn)* **80**



Pozabljeni grozljivež Freddy Krueger je eden od dodatnih likov. Boljša se mi zdi osnovna zasedba.

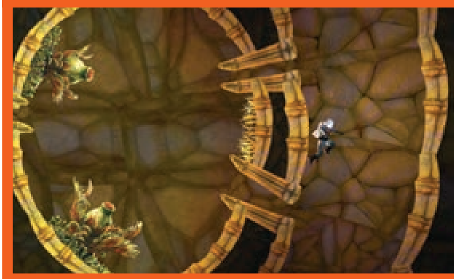
WAKING MARS

Tiger Style. Prej: iOS. Joker 225, 85 (2012).

Herbicidi so strupeni in slabega okusa, kakor pojejo Zmelkoow. Toda astronavtu Liangu, junaku te s strani gledane akcijske pustolovščine z miselnimi elementi, bi zatiralne substance včasih prišle prav. V marsovskih votlinah bi z njimi hitreje zavdal alienskemu plevelu. A ker je razsvetljen znanstvenik, špil pa mirovniško usmerjen, se s tujimi oblikami življenja ne bori, ampak raje vrtnari. To počne tako, da v zaplate rodovitnega terena sadi semena. Ko se v določenem predelu nabere dovolj biomase, se sprostijo pregrade, ki razmejujejo odseke.

Hortikulturni trud je spočetka samoumeven, saj je določeno vrsto kalčkov moč zasaditi le v njim namenjeno podlago, iz katere se rodijo hecne rastline. Teh se skafandrovcu v uvodnih poglavjih ni treba bati – nekatere mu celo povrnejo zdravje, ko se jim približa. A idila ne traja. Zelenjava postaja čedalje bolj agresivna. Ne zgolj do Lianga, marveč tudi do ostalega rastja. Zaradi tega je treba kasneje saditi preudarno in strateško, sicer se umirjena gredica spremeni v peklensko bojišče in substralski trud splava po vodi.


Flora je sprva benigna, kasneje pa te napada šavje, ki bljuva eksplozivna semena in steguje lovke.



Ko se privadiš ostrim razmeram in zaobvladaš načela kmetovanja, se Waking Mars sprevrže v svojevrstno metroidvanio ležernejše sorte, ki s čudovitim podzemnim stvarstvom sprošča in čudi. In dasiravno na polovici peturne izkušnje začutiš, da je težavnost še najbolj pogojena s časom, ki ga zahteva vzreditev zadostne količine klorofilskega življa v čedalje boj razvejanih sobanah, ostane špil zanimiv in raznolik vse do konca. Enkrat moraš korenine speljati do vira vode, drugič urediti klimatske razmere v eni od jam, tretjič se odpraviti po sledeh izgubljenega robota. V ozadju pa se na prefinjen način odvija zgodbica, ki ti da misliti, da se za naravnimi pojavi skriva nekaj globljega ...

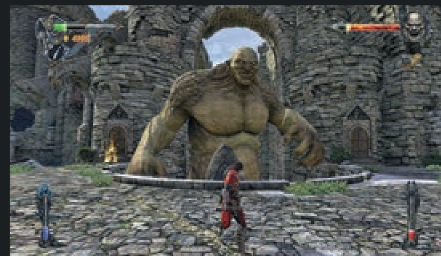
Pecejaška različica je domala identična mobilniški, zato je malce hinavsko, da jo na Steamu tržijo za 10 evrov, dočim je špil na jabolčni tablici in telefonu ob izidu koštal bore štiri. Spodobilo bi se tudi, da bi avtorji nekoliko prevetrili fiziko. Liang se po kavernah prevaža z raketnim ruzakom, ki ga je s tipkovnico in miško v primerjavi z vlečenjem prsta po zaslonu bistveno laže krmiliti. Ampak v redu. Waking Mars je kljub temu dovolj zanimiv in unikaten. *(cs)* **80**

KAJ ŠE PRIDE?

Težava pri napovedovanju predelav s konzol je ta, da rade uletijo nenapovedano in da nikdar ne veš, česa se bodo izdelovalci jutri spomnili. Čisto možno je, da v bližnji prihodnosti, ko se izpolnijo kravatarski pogoji, dobimo konverzijo sublimnega Journeyja s PS3 ali da Microsoft končno najde jajca ter na računalnike dostavi težko pričakovana nadaljevanja svojih kraljevskih franšiz. Magari za Win8, ne bomo hudi. Preveč.



Za nekaj titul vendarle vemo, da prihajajo na abake. Ljubitelje akcijskih sekljalk sicer ne bosta osrečila ne Bayonetta, ne Ninja Gaiden kot najbolj vrhunska predstavnika žanra. Zato pa bomo na PC 'kmalu' dobili zelo dobri **Metal Gear Rising: Revengeance** (Joker 236, 81) s kibernetsko nindžo Raidenom v glavni vlogi. Koncem avgusta pa pride ultimativna inačica prostrane srednjeveške bojevalne avanture **Castlevania: Lords of Shadow** z dodatnima poglavjema. Kul, upamo le, da z dvojko ne bodo toliko kasnili, saj je špil dobil 85 v Jokerju 207 pred debelimi tremi leti. Avgusta naj bi PC prek Steama končno ugledal telefonsko-kon-



zolno flipersko platformo **Pinball Arcade** (J229, 90), v okviru katere oživljajo legendarne otipljive mize, kot je The Next Generation. Vse norce na od strani gledane 2D-platformerje stare šole tipa Rick Dangerous bo 8. avgusta na Steamu in GOG razveselil odlični neodvisniški **Spelunky**, ki z xboxa 360 odhaja še na playstation 3 in vito. Lani smo mu v Jokerju 229 dali 89, kar pomeni, da mislimo, da je kul. Enakega mnenja smo tudi glede odbite dvorazsežne hodi-v-desno klavščine **The Dishwasher: Vampire Smile** (Joker 214, 85), ki jo je samotarski avtor Jason Silva napovedal le nekaj dni zatem, ko je špil na PC neuradno prestavil nek ruski heker. Kakšno naključje.





Meči in magija vstanejo od mrtvih

Lv.16 Snetega paladina na Steamu preseneti okence, ki mu pove, da je za nove čase izšel D&D: Chronicles of Mystara, skupek dveh njemu ljubih mlatilnih iger iz preteklosti. To ugledavši, takoj plane v sosledje *tick – buy – click – cry*. Od lepih čustev, kakopak.

Minuli mesec smo priobčili velik članek o avtomatih, s katerih izvirata tako Tower of Doom (1993) kot Shadow over Mystara (1996). Obe igri sodita v avtomatom lastno zvrst pretepačin, kjer hodiš z leve proti desni in brcaš v jajca nasprotnike, kakor zapoveduje izročilo Double Dragona (glej Joker 234). A ne Tower, ne Mystara ne sodita zares v igralnice, saj se močno spogledujeta s frpji in sta bolj kompleksni, kot se zdi na prvi pogled. Nanju sem bil nor že sredi devetdesetih, ko sta domovala izključno na namenski mašini, in na prelomu tisočletja, ko sta za saturn izšli na domači, tokijski grudi. Zdaj sem še bolj.

Tower of Doom

Vir slasti in strasti je že uradna licenca namizne erpegejke Dungeons & Dragons. Od zgodbe o arch lichu, ki iz Stolpa pogube ogroža miroljubne dežele in ga je treba potolči, sicer ni kaj dosti. Zariše pa fantazijsko ozadje in da izgovor za epsko potovanje, ki se odlikuje z več prednostmi. Osnovna je nelinearnost, saj marsikod izbereš, na katero lokacijo boš šel. Prav tako z odpiranjem vrat obiskuješ stranske sobane z zakladi in nevarnostmi. Naletiš na plamene iz tal in špice, ki se na betonskih blokih spuščajo s stropa.

Sam oceniš, če je izpostavljanje pastem vredno tveganja, saj ti po energiji streže že ničkoliko pošasti. Primerkov iz D&Djevega izročila mrgoli, od bednih koboldov prek čudaških owlbearov do mimohoda šefov, med katerimi najdeš na magijo neobčutljivega beholderja, teleportirajočega se črnega panterja in smrtonosnega rdečega zmaja. Raznolike niso le pošasti, marveč tudi vzorci njihovega gibanja. Udarjaš jih z eno od štirih ras: človekom (fighterjem), škratom (še bolj fighterjem), drugim človekom (clericom) in vilinko, ki je warrior mage. Vsak ima svoje orožje, kot sta meč in sekira, ter posebne veščine. Med njimi krožiš na lastno pest, naj gre za coprnije (magic missile, fireball) pri elfici ali metalna kladiva pri kleriku.

Kakor v vseh 2D-beat'em-upih se v pogledu od strani premikaš tudi gor in dol in skušaš s tem priti v dober položaj za napad. Toda način bojevanja določajo številne možnosti, ki jih imaš. Bojevniki se ločijo po hitrosti, dosegu orožij in veščinah ter si lastijo gibe, kot so blokada s ščitom, močan zamah z mesta, kotaljenje in skok.

Če ti je vseeno, kako prideš do konca, sipaš v igro navidezne žetone in jo v kaki uri končaš celo na najvišji zahtevnosti od štirih. A poanta je, da se skozi avanturo prebiješ s čimveč denarja in izkušenj, kar pomeni čimmanj smrti. Morda jo celo poskusiš '1CCjati' (priti skozi z enim kreditom) na mojstrski zahtevnosti in doseči točkovni rekord, kar sta prava cilja? Japonsko, staromodno, a tako zelo kul.



V Tower of Doom liki še nimajo specialk v slogu Street Fighterja (dol do naprej + gumb), ki jih je dodala Mystara, in magičnih predmetov, ki bi se skrhali. Je pa zmaj, to pa.



V Shadow over Mystara sta kul tako cvileča vilinka kot hudi škrat. Vsak lik izmed šestih ima nič manj kot štiri konce, kar je še ena spodbuda za vnovično preigravanje.

Shadow over Mystara

Tower of Doom je impresivna igra, a ima težave. Počasna je, liki so okorni, kroženje med skilli je nerodno in venomer počneš isto. Mystara pa je kakor enica na steroidih. Opazno večja je razvejanost, ki vodi čez zanimivejše lokacije, kot so čarobni gozd, reka, po kateri drviš na splavu, in vlaku podobna kompozicija. Pri tem se igra še bolj kot prvenec spogleduje s kvesti, ko ti prebivalci ponudijo reševanje vasi ali iskanje namigov. Likov je šest, med njima tat in orenk čarodej, in slehrni se premika veliko bolj hitro in gladko. Posedujejo tudi udarnejše napade, tako da je boj resnično užitek. Med sovragi ne manjka svežih, vsečna grafika z zajetnejšimi gibljivimi sličicami pa je izredno pisana in na rovaš boljšega hardvera uporabi lep psevdotrirazsežen učinek. Odličen špil, škoda le, da občasno pretirava s spektaklom, ki ovira preglednost, in težavnostjo, kajti spopad z glavno negativko je slap cenenosti za vlečenje žetonov iz žepov. Stari avtomatni šefi, kaj hočeš.

Nova izdaja

Skupek Chronicles of Mystara bi lahko za 14 evrov na Steamu in nekako toliko na Xbox Live Arcade (X360) ter PS3 (Playstation Store) nudil več. Lahko igraš za dosežke in novce, s katerimi odklepaš konceptne risbe in par igralnih variant a la omejen čas. A to je šminka, ki ne seže v grafično srce. Zunanjost ni obnovljena, marveč so čez položeni filtri, ki jih je najbolje izključiti in obdržati kockasti izvirnik. Prav tako ni bonbonov v slogu intervjujev ali avdiokomentarja.

S tega stališča je vseeno, če na PCju zakurblaš emulator, kot je Kawaks, in vanj včitaš pradavne rome, ali se prijaviš na GGPO.net. Ta stran podpira povezovanje po netu, tako da roma sodelovalno igraš na daljavo z do tremi ljudmi. Težavnost se druščini prilagodi in igri dobita novo dimenzijo, ko vidiš, kako se poklici dopolnjujejo. To je seveda mogoče tudi na enem sistemu. Chronicles resda ima spletnost, a je na računalniku interesentov bore malo. Zaradi groga in lesenih nog?

Po drugi strani pa sta Tower of Doom in Shadow over Mystara tako dobra udarca iz preteklosti, da praktično čutiš obligacijo, da ju kupiš. Sem ju in mi ni niti malo žal.

STRAŠILO V ČRNEM GVANTU

Case si pobliže ogleda dvojec neodvisnih hororščin Slender. Vidno polje mu preplavi radijska statika, nakar se za njim izgubi vsaka sled.



Medtem ko veliki založniki vztrajajo pri molži utrujenih grozljivih franšiz, kakršna je Resident Evil, se je med srhljivimi neodvisnicami v zadnjih letih nabralo lepo število zanimivih naslovčkov. Te digitalne plašilke se bolj kot na bučne hollywoodske strašljive tehnike zanašajo na prefinjene psihološke prijeme. Ravno klofutanje podzavesti je poglavitno poslanstvo obeh Slenderjev – zastonjskega The Eight Pages, ki je izšel lani, in novega The Arrival, ki ga na Slenderarrival.com nabaviš za 8 evrov.

Suhljatež z interneta

Avtorja Marka J. Hadleyja, ustanovitelja tvrdke Parsec Productions, je navdihnil internetni mit o Slender Manu. Začetki slednjega segajo v leto 2009, ko so se obiskovalci portala Something Awful na forumu kratkočasili z retuširanjem fotografij in so nanje vnašali nadnaravne prikazni. Nekdo je na črnobelo sliko, na kateri je bila uprizorjena gruča otrok, dodal figuro visokega, vitkega možiclja v temnem gvantu ter kreacijo opremil s srhljivim podpisom. Rodil se je skrivnostni Slender Man, uglajena pojava z brezizraznim, docela praznim obrazom in opičje dolgimi okončinami, ki ga (izmišljene) priče postavljajo na številne kraje, kjer so neznanokam izginili otroci. Skupnost je umotvor poženala in črni mož se je v slogu internetnih memov čez noč razširil na sorodna spletna zbirališča. Med drugim je postal osnova za Marble Hornets, popularno 'found footage' nanizanko z YouTuba, ki bo kmalu film, in kajpak oba igralska Slenderja.

Špila ne potrebujeta daljše razlage, saj sta v surovem igralnem smislu zelo osnovna. Zlasti je tak napol eksperimentalni Slender: The Eight Pages, ki se v celoti odvije na eni sami lokaciji. Postavi te v vedno zatemnjeno hosto, kjer ti je pri prvoosebnem raziskovanju v pomoč le ročna svetilka, ki z zaslona komajda odstira kaj mraka. Edina naloga je poiskati osem pomenljivih strani *("Always watches, no eyes!")*, razmetanih po različnih koncih okoliša. Infarktna žurka se prične takoj, ko pobereš prvo. Tedaj se iz zvočnikov oglasi zlovešča glasba in sledi ritmično odmevanje bobna, ki naznani skorajšnji prihod Slender Mana. Ti bo uspelo najti preostalih sedem pagin, preden te dohiti in zagrabi ta pokveka iz mor?

Dihi z mano

V smrtni nevarnosti se podobno kot v Amneziji (Joker 208, 86) znajdeš, če dlje časa pogleduješ proti zlobnemu stvoru. Takrat se zaslon napolni z radijsko statiko in pičlih nekaj sekund časa imaš, da uideš na varno razdaljo. Po možnosti s tiščanjem gumba za tek, ki te dokaj hitro upeha, in z izklopljeno svetilko, saj te ta Suhljatežu izdaja. Glasba postaja z vsako najdeno listino glasnejša, okolica se čedalje bolj polni z meglo, Slender se ti vse bolj približuje ... Brrr.

Plačljivi The Arrival, za katerega je avtor moči združil z razvijalcem Blue Isle, je narejen po istem kopitu. Premore nekoliko podrobnejšo grafiko, osnovno fabulo in četvero lokacij namesto ene, a poanta je pod črto ista. V objezerni stopnji, ki je nekakšen rimejk edine iz originala, se ubadaš z iskanjem omenjenih papirnatih krac ... v podzemnem kompleksu moraš v tek spraviti osem generatorjev ... v zapuščeni hiši pa zapreti prav toliko vrat in oken. Dodatno zaposlitev predstavlja stransko pobiranje lističev z utrinki zgodbe, ki bolj ali manj pojasnijo, kakšna usoda je doletela ženšče, ki ga iščeš. Sliši se nemara nenapredno, a počakaj, da vzdušje Slenderja občutiš na lastni koži. Kocine se ti bo postavile pokonci hitreje kot zafiksanemu ježu. Takoj po prvem snidenju z zloglasnim antagonistom se te bo namreč prijela svojevrstna paranoja, ki bo splahnela šele po slabi uri oziroma dobrih dveh, kolikor terja strahosprehod skozi obsežnejše nadaljevanje.

Igri najbolj blestita pri spodbujanju prvinskega občutka nemoči, osamljenosti in izgubljenosti, s katerim si se spopadal v otroštvu in ga z odraščanjem potisnil globoko v podzavest. Klavstrofobično tavanje po temačni okolici boš povezal z nenadnim renčanjem, ki te je na smrt prestrašilo, ko si se nekoč sredi noči vračal domov. Ali nemara s priliko, ko si se kot mulec izgubil v nakupovalnem centru in bil prepričan, da boš tam ostal do konca svojih dni. Sredi kakofonije živčnosti, strahu in želje, da bi bil kjerkoli drugje, le tu ne, skorajda ne boš mogel verjeti, kako obremenjujoča zna biti osnovna skrb za premikanje in iskanje predmetov.

Korajža velja!

Skratka, tvoj digitalni jaz bo ves čas na natezalnici čustev in starodavnih nagonov, ki ti skušajo obvladati razum in te s tem na primitiven način rešiti. Šele ko se ti bo neumorni zasledovalec približal na razdaljo pičlih par metrov, boš spoznal, za kako absurdno pojavo pravzaprav gre. Strah je votel, okoli pa ga precej manjka, saj veš. A verjemi, da zaradi tega ne boš spuščal nič manj mrzlega švica. Če si zdravega srca in te psihološke grozljivke privlačijo bolj kot one, v katerem je 'strašnost' pogojena s streljanjem zombijev in drugih stvorov, si Slendejevo namestitev in testiranje korajže dolguješ. Vsaj v brezplačni inačici.







Plačljivi The Arrival je po grafični plati občutno bolj dodelan kot eksperimentalni The Eight Pages. Vizualni realizem sicer ni odlika ne enega in ne drugega naslovčka. Se pa oba premišljeno poslužujeta glasbe in zvoka. Plašljivemu orkestru se z vsako nabrano stranjo pridruži kak nov peklenski 'inštrument'.

Magic: Duels 2014

Dobro pomnim gloriozne dni pred petnajstimi leti, ko sem se seznanjal z namizno zbirateljsko kvartopirsko igro Magic: The Gathering in navdušenske bacile prenesel na mnoge druge. Zmaji, angeli in vampirji na pisanih podobicah so se napajali iz geekovskega navdušenja nad fantazijskim in ljudi si videl kvartati tako na turnirjih kot v šoli in zvečer v barih. To je bil čas nedolžnosti, ko je bila Slovenija mlada in nam je bilo dovoljeno sanjati. Danes je nov dan.

Norija okrog otipljivega Magica se je odtlej umirila, ga pa zaradi zdravih temeljev dosti ljudi igra elektronsko. En način je težkokalibrski Magic Online, kjer je moč karte kupovati in izmenjavati kot v resničnosti, vendar te udari po žepu. Drugi je lahkokategorni Magic: Duels of the Planeswalkers, ki ga v digitalni distribuciji po 10 evrov razpečavajo tako za PC (Steam) kot xbox 360 in PS3, dočim sta verziji za Android in iOS zastonj ter živita od dokupovanja. Duels je bistveno cenejši kot MTGO, a vseeno nudi pošten kos Magica. Z letnico 2014 obilnejšega kot kdajkoli!

Barve nalezljivosti

Temelji so v tej, že četrti inačici znani. Za zelence je prva postaja tutorial, ki razloži osnove. Prek bojišča se motrita čarodeja, ki si morata odvzeti vse življenjske točke. To storita bodisi z neposrednimi coprnijami, kot so hitri instanti, počasni sorceryji in stalni enchantmenti, bodisi tako, da nad tekmeca pošljeta bitja. Ta se mlatijo tudi med sabo, pri čemer je treba upoštevati vrednosti napada in obrambe. Moč črpata iz zemeljskih kart petih barv (planjave – bela, močvirja – črna, gozdovi – zelena, morja – plava in gore – rdeča), ki jih je iz izmene v izmeno več. To je zgolj temelj, ki se nadgradi in zakomplicira, kajti MTG je stara igra s številnimi zakonitostmi ter izjemami.

Naj si začetnik ali mojster, spočetka boš večino časa prebil v enoigralski kampanji, v kateri se zaporedoma spopadaš z računalniškimi nasprotniki. V štartu je na izbiro le en vnaprej pripravljen kupček, toda z uspehi odklepaš nove iz skupnega nabora desetih ter dodatne karte zanje. Odklepanje le-teh je počasnejše kot lani, saj se vnovič podreja receptu ena zmaga = ena karta. Vendar si Duelse kupil, da jih boš igral, in čeprav je postopek zamuden, si vesel sleherne nove podobice. Poleg tega je vojskovanje z umetno pametjo letos opazno boljše kot prej. Silicij še ni na ravni odličnega človeka, zmore pa na najvišji težavnosti od treh presenetljivo zvite manevre. Od rok mu gre predvidevanje verjetnosti, zna biti agresiven in ne trati urokov, kot se je dogajalo prej. Sicer ni moč vedeti, če si program skrivaj ne ogleduje tvoje roke, in mestoma ga pokrona, dočim je od izbrane zahtevnosti odvisen topdecking, saj sta slaba začetna roka in mana screw v mojstrskih pogojih prepogosta, da bi šlo za naključje. A napredek je očiten in bitke s PCjem kul, naj gre za kake tri ure dolgo kampanjo ali dodatne načine. Med njimi je deset miselnih problemov, ki jih je treba rešiti in so boljši kot prejšnja leta, in enajst ločenih bojev z nadmočnejšimi heroji, ki se odklenejo po končanju kampanje. Škoda le, da ima slednja zanič zgodbo, ki spremlja planeswalkerko Chandro Nalaar, z bednimi vmesnimi animacijami. Prej štorije ni bilo, toda Magicov svet omogoča dosti, dosti več.

Sneti ve, da tole ni Black Lotus. Je pa en tak lušten Cursed Scroll, na katerega se da vedno zanesti.

80 za tak denar neverjetno dosti taktičnega kvartopirstva ✔ naposled tvorjenje lastnega kupčka … ✔ … čeprav v omejeni obliki ✖ zanikrna zgodba ✖

Stainless Games / Wizards of the Coast



Magic 2014 uporablja zdaj že znani vmesnik, v katerem akcije trajajo nekaj sekund in je moč ročno tapati karte za mano.

Odpiranje boosterjev z naključno vsebino za sealed je tolikanj bolj napeto, ker veš, da jih je malo. V bazenu je 151 kart.

Žal je ozadje eno samo, je pa pregledno in ne moti z način kanostjo. Tu rešujem enega od obstranskih miselnih orehov.



Magic: The Gathering je krasna taktična igra s kartami, Duels pa njena posrečena izpeljanka, ki za ubožnih 10 evrov nudi obilico privlačnega masakra navideznih podobic.

Moj lastni snopič, juhej!

Če odštejem kupčke iz aktualnega core seta, ki se deloma udinjajo arhetipom (white weenie, velikanska solata, hitra kurjava), a presenetijo z nekoliko izvirnosti (klonski plavec, sliver, land destruction), bi bil Magic 2014 standarden. Tudi zato, ker so se znebili alternativnih načinov, kot sta bila sodelovalni za tri – archenemy in planechase, ki je uporabljal povečane karte. Spletna plat je tipska, z rangiranimi in nerangiranimi daljinskimi spopadi, v katerih vnovič ne nabiraš odličij ali točk za frajarjenje.

A razvijalci Stainless Games so vdelali nekaj, kar smo čakali dolga leta: tvorjenje lastnih deckov! Preden te od radosti odnese pod strop, vedi, da ta funkcija ni na ravni Magica Online. Lastni kupček sestaviš iz omejenega bazena naključnih kart, ki priletijo iz prgišča boosterjev. Del ti jih šenkajo, par si jih priboriš v kampanjici, več pa jih ne moreš dobiti na noben način, zaradi česar trpi privlačnost na daljši rok.

V čem je potem finta? Trojna je. Prvič, taka omejitev te prisili, da eksperimentiraš in piliš ter da si pri tvorjenju decka bolj kreativen kot pri predpripravljencih. Drugič, nihče si ne more kupiti poti do zmage. In tretjič, svoje snopiče (prostora imaš za dvoje, tretjega dokupiš za dva evra) popelješ v internetne boje, kjer je štimunga čisto druga. Nikdar ne veš, kaj bo priletelo, in občutek je tak kot na sealed turnirjih. Nič čudnega, da se levji delež spletne akcije že odvija v tem formatu!

ŽAREČE ČRKE V TEMI







Zajel nas je razmah mehanskih igralskih tipkovnic, zato Aggressor razmiga svoje parklje na novih modelih največjih prijateljic naših prstov.

Opremo za igre marketinške oslarije bremenijo do te mere, da smo ob vsaki visokoleteči krilatici previdni. A sem in tja se znajdemo pred novitento, ki dejansko pomeni zaznaven preskok v kvaliteti dela. Semkaj spada prihod mehanskih stikal v igralske tipkovnice. Izrabimo to priložnost in poglejmo, s čim se nasploh ponašajo gamerski modeli tastatur glede na običajne in koliko je to uporabno tudi pri vsakdanjem delu. Sledi pa še veletest deseterice kandidatk za prostor na mizi.

Skupni imenovalec

Čeprav so nekatere igralske tipkovnice nafrfuljene kot božična drevesca, spet druge pa zadržane, imajo vsaj tri skupne lastnosti. Prva je izklop okenskih tipk, torej tistih s slikicami ob spodnjem robu. S tem preprečiš, da bi se med plesom okrog controla in alta nehote vrgel iz igre na namizje ravno tedaj, ko si iz oči v oči z monstrumi. Kar se je zgodilo že vsakomur.

Druga je zmožnost beleženja več hkratnih pritiskov, kar je pri igrah s streljanjem skozi daljnogled iz počepa ob umikanju vstran obvezno. Prijem uradno označujemo s kratico KRO, od 'Key Rollover'. Običajna tipkovnica s 3KRO zna raztolmačiti tri istočasno pritisnjene tipke, šele pri četrti se ji sfuzla, čemur pravimo 'key ghosting'. Se pa izvedba močno razlikuje od modela do modela. Nemalo proizvajalcev na primer tak marketinško imenovan 'anti-ghosting' mehanizem omeji na levi del polja okrog tipk WASD. Tam večina igričarskih tipkulj zadostuje standardu 6KRO, kar je več kot zadosti za igranje sodobnih iger. Najboljše mehanske pa znajo razumeti pritiske z vsemi tipkami, čemur pravimo NKRO ali n-key rollover. Toda vse mehanske tastature niso take!

Tretja obveznost je prirejanje namembnosti tipk v programskem vmesniku in pisanje zaporedij ukazov – makrov. Tudi tu je izvedba od imena do imena drugačna. Večini Razerjevih tipkovnic lahko spremeniš vlogo slehernega gumba, dočim je ta možnost drugod ponavadi omejena na dodatne tipke.



Tudi če nimaš laptopa, bržda udrihaš po tipkovnici z nizkimi tipkami, ki so danes najbolj razširjene. Mehanske imajo po drugi plati visoke (tu MX blue z LED-diodo) in že po tem izstopajo.



Potreba po višjem KROju ni stvar modernih časov. Nasprotno, njihove omejitve so prvi razkrili starejši naslovi, kjer je moralo več igralcev za sodelovanje uporabljati isto tipkovnico.



RAZER DEATHSTALKER

udobnost, močno programje ✔ pomanjkanje gumbov ✖

Če bi bila tipkovnica deathstalker oseba, bi živela v sodu, tako asketska je videti. Nima niti enega dodatnega funkcijskega pritiskala, njena oblika pa je grobo oglata. Za povrh je 'samo' membranska, in sicer tiste plitve (chiclet) sorte s širokimi kvadratastimi tipkami, kakršne najdeš na bolj šmensi prenosnikih.
Toda za preprostostjo se skriva čisto simpatičen pripomoček, ki je predvsem odlično sestavljen. Pritiskanje je tiho in mehko, a ko se nanj navadiš, nehotenih udarcev ni. Užitek postaneta tako igranje kot pisanje. Četudi je ohišje lahko, se ne upogiba in je občutek robusten. Bržda zaradi omenjene nizke, robate deskaste oblike z velikim naslonom za dlani. Vsekakor je to tastatura, ki jo brez muke premetavaš po mizi in nosiš s seboj.
Tudi deathstalkerja nadzoruješ skozi Razerjevo razvpito v oblak povezano programsko opremo Synapse 2.0, kjer mu lahko predrugačiš ama vse knofe. In določaš osvetlitev tipk, čeprav le njeno moč, saj si obsojen na zelen odtenek. Je pa križ, da moraš pretikanje dotičnega in sploh vse posebne prijeme sam ročno prilimati na eno obstoječih tipk, saj dodatnih pač ni. Ko prideš z ostalih igralskih izvedenk, ki se šibijo pod njimi, ti nekaj manjka. Je pa to edina zamera, ki deathstalkerju prepreči odličnost.
No, še ena je morebiti ta, da je pri nas ta hip moč dobiti le ameriško inačico z majhno tipko enter. Če meniš, da te to ne bo motilo, si jo za 60 evrov le omisli. Palec gor. Če si froc arabskega šejka, pa lahko daš štirikrat toliko za različico ultimate. Ta ima na desni strani dotikabilni zaslonček z laptopa switchblade in zraven LCD-tipke s prilagodljivimi sličicami. Le načakal se boš, ker jo uvoznik posebej naroča iz tujine.



GIGABYTE AIVIA OSMIUM

kvaliteta izdelave, funkcije, občutek ✔ mehke tipke ✖

Aivia osmium se pridružuje G710ki in K90 v klubu težkih tipkovnic, ki si jih ni dobro vreči na nožne prste. Takisto si s tekmicama deli mehanske tipke – mehke in brezklikovne cherry MX red, tako kot Corsairjeva izvedenka. Vdete so v moderno, stajliš ohišje iz plastike, ki ga lahko na spodnji strani podaljšaš s trdno pričvrščenim in udobnim naslonom za dlani. Tedaj naprava dobi kvadratast videz.
Razlog je postavitev petih gumbov za makre, ki ne čepijo ob robu, marveč na vrhu na levi strani. Ta lastnost je ena tistih, ob katerih plamtijo forumaške vojne, konec koncev pa je stvar posameznika. Osebno so mi tipke ob levem robu laže dosegljive. Desno od omenjenih knofov sta koleščka za glasnost zvoka in modrikaste osvetlitve tipk. Tudi velik logo na desni je pritisljiv in menja med petimi uporabniškimi profili, spravljenimi v osmiumovem pomnilniku. Do njih dostopaš skozi prijuden vmesnik, ki zna dodatni peterici tipk nadeti ukaze ali makre. Ponudbo zaokrožata vtič USB 2.0 na zadnji strani in tak inačice 3.0 na desnem robu. Tam sta še izhoda za mikrofon in slušalke, ki v računalo potujeta po žicah za avdio.
Gigabytovi inženirji so hod že tako mehkih rdečih cherryjevih tipk še malenkost skrajšali na dva milimetra do proženja signala. Tisti s kirurškim občutkom za tipkanje bodo z njimi uživali, dočim se znajo onim s težkimi prsti dogajati nehoteni stiski, zlasti če imajo navado roke počivati na napravi. Takim priporočam inačico s tipkami MX brown, ki ima belo osvetlitev. Z osmiumom moraš biti zato nežen, toda v povrat dobiš odlično izkušnjo na eni najbolj simpatičnih tipkovnic ta hip. Za nameček je cena primerna! Svetujem jo tistim s krhkimi damskimi ročicami. Ne, pozabi: priporočam jo vsakomur.



LOGITECH G710+

zbirka funkcij ✔ cena ✖

Ohišje Logijeve prve mehanske tipkovnice za igre je obilno in masivno. Pošteno se vkoplje na mizo in daje občutek trdnosti. Drugače je s plastičnim naslonom za roke, ki je majav, nizek in za prvo silo. Poreklo izdelka razkrivajo funkcijske tipke, ki imajo podoben razpored kot pri drugih izdelkih v seriji G. Ob levem robu je programabilna šesterica, ob zgornjem pa gumbi za menjave profilov, izklop okenskih tipk in nadzor multimedijskih vsebin. Vrača se udobni kolešček za jakost direndaja iz zvočnikov. Skratka, Logitech z repertoarjem knofovja znova navduši.
Inženirji so izbrali tiha pritiskala s šibkim klikom cherry MX brown. Njihov hrup so dodatno utišali z gumijasto oblogo, zato jih ni slišati v sosednjo sobo, čeprav imaš težke prste. Je pa moč te obloge ročno odstraniti. Funkcijski gumbi ob zgornjem robu so običajni membranski, a to ne moti. Sistem naj bi znal prebaviti do 26 hkratnih pritiskov in tozadevnih problemov res nisem zaznal. Vse tipke žarijo s sijem belih LED-diod, ki je razdeljen na dva rajona: WASD in puščice v prvem ter preostanek v drugem. Reč je zanimivo videti, ne bi pa mogel trditi, da je kdovekako uporabna. Med dodatkiči je še USB-štekar, ki pa je slabo postavljen na težko dosegljivo hrbtno stran. Za nameček gre le za USB 2.0, ne za trojko, lukenj za zvok pa ni. G710+ upravljaš z Logitech Gaming Softwarom in ima v nedrjih pomnilnik za shranjevanje nastavitev.
Glede na razerje je Logitech še vedno v zaostanku pri prilagodljivosti pritiskal, saj si s čaranjem makrov omejen na šesterico ob levem robu. A večja zamera je cena, ki je med najvišjimi na testu. Za tak denar dobiš tastature z LCD-zaslonom, njihova uporabnost gor ali dol. Škoda, ker gre drugače za solidno zaokrožen izdelek.



MICROSOFT SIDEWINDER X4

nizka cena ✔ v ničemer ne izstopa ✖

Microsoftova X4 je z nami že tri leta, jo je pa domača izpostava posodobila s slovenskimi črkami. Škoda, da ni 'posodobila' še njene tipke enter na polno velikost, razen če si vajen majhne. X4 je sicer obtesana sestra večje sidewinder X6, a že na pogled vidiš, da ima vse, kar pričakuješ od tipične malo starejše igričarske tipkovnice.
Žari v rdeči svetlobi, ki je po vseh modrikastih in zelenih odtenkih Razerjev in ostale druščine prav prijetna. Tipke so membranske in nizke, z majhnim hodom. Občutek ob dolgotrajnejšem pisarjenju na X4 je zadovoljiv, imam pa pripombo glede prevleke tipk, ki so gladke, podobno kot pri iskuju. Zato se hitro umažejo in dajejo nekvaliteten vtis. Fino bi bilo, če bi bil naslon za dlani večji, saj si z njim ne moreš dosti pomagati, obenem pa ga ni moč sneti.
Na levi strani je stolpec s šestimi prilagodljivimi gumbi in nad njim povezava za preklapljanje med tremi profili, kar da na razpolago 18 dosegljivih makrov. Te lahko sestavljaš bodisi v programskem vmesniku ali jih na hitro posnameš s tipkanjem. Dotični levi stolpec je zelo nizek, zato ga ne moreš po nesreči suniti denimo ob udrihanju leve dvigalke. Lahko pa bi bili knofki mehkejši, ker jih je prav naporno stiskati. Zgornji rob kot pri ostalih izdelkih poseljujejo gumbi za nadzor videa in zvoka. Vrtljivih kot pri X6 manjši član familije nima, takisto ne izhodov USB.
Nad izkušnjo nimam posebnih pripomb in pri odzivnosti se tastatura odreže zadovoljivo. A hkrati ne navduši v nobenem pogledu. Njen adut je cena, saj je najcenejša.

Visoka družba

Ravno nabor posebnih tipk je bil nekoč tisto, po čemer si prepoznal igrične izvedenke. Danes jih nimajo več vse, saj niti niso obvezne. Potrebujejo jih zlasti igralci mmorpgjev. Težava je v tem, da so dodatni knofi večinoma neelegantno oddaljeni. Osebno mi je uganka, zakaj več podjetij ne posnema Razerja in kot pri anansiju gumbov ne da pod palec. Od tu opisanih je tak le Roccatov isku. Če so makro tipke preveč stran, so še najbolj uporabne za bližnjice v Photoshopu. Po drugi strani je v vzponu osvetlitev tipk in upamo, da bo to sčasoma postala privzeta lastnost. Tu ne gre le za šminko, marveč so lučke lahko uporabne pri tistih igralcih, ki sonce vidijo le, ko rolete zaradi dotrajanosti padejo z okna.



Gumbi za igranje so se udomačili na levem boku, a jih v bojnem metežu ni lahko zanesljivo zadeti. Zato nanje ponavadi vežeš bolj obrobne komande, kot so nastavitve avtomobilov v simulacijah.

Razen tega ob straneh tastatur pogosto najdeš izhode za USB in analogni zvočni signal. Sem gre še omemba, da med igralskimi modeli ni prelomljenih, ker je to lastnost predvsem za divje pisce, in brezžičnih. Radijska povezava še vedno velja za preveč nezanesljivo, tipkovnica pa je statična in wireless pri njej ni tako smiseln kot pri miši.

Mehanika na vzmet

Doslej je bil prevladujoč delež igralskih tipkovnic zgrajen okoli membranskih tipk. Pri njih tipke počivajo na izbočeni gumijasti opni, ki jo pritisneš, da spojiš električni tokokrog in pošlješ signal. Pristop je preprost in poceni za izdelavo, mehanizem pa kompakten. A ker moraš pritisk izvesti čisto do konca, utruja roke. Za nameček je življenjska doba takih tipk okrog deset milijonov pritiskov, kar je petkrat manj kot pri mehanskih! Zaradi tega lahko na bolšjakih še najdeš delujoče mehankarce, stare dve desetletji.

SLOVARČEK CHERRYJEVIH STIKAL

Med mehanskimi stikali so najbolj razširjeni patenti znanega nemško-ameriškega podjetja Cherry. Od leta 2008 se firma imenuje ZF Electronics, a še vedno uporablja slovito znamko. V igričarskih izdelkih so zaenkrat le njihova stikala, ki si jih oglejmo pobliže.

MX blue so najbolj značilne Cherryjeve tipke. Fejst so glasne in neprimerne za prostore, kjer naj bi vladal mir. To pa ni njihova edina kaprica, saj klik pri poti navzgor nastopi pozneje kot na poti navzdol. Zato niso najbolj prijazne mlatenju po isti tipki. So pa kul za pisanje in tu so najbolj priljubljene.

MX brown se obnašajo najbolj klasično. Ob pritisku na sredini hoda pri dveh milimetrih začutiš tih pretik, pomik je navzgor in navzdol enak. Primerne za tiste, ki hočejo običajen povratni odziv in razmeroma tiho delovanje.

MX black so podobne rjavi inačici, le da so brezodzivne in jih torej zaslišiš šele pri udarcu ob ohišje. Imajo pa od vseh največjo upornost, 60 cN (centinewtonov). Za roke gozdarjev.

MX red so podobne črnim, torej brez odziva, le da je njihova upornost zgolj 45 cN in so od vseh najmehkejše. Po njih naj posežejo ljudje s šibkejšimi prsti.

Mehanska stikala so sestavljena iz trde plastike in kovinske vzmeti. Zaradi tega so dražja, a robustnejša in prilagodljivejša od membranskih. Specifičen upor pritiskanju je običajno udobnejši na otip in mehkejši. Tipkanje je hitrejše in lahkotnejše, do te mere, da nazaj na membranke nočeš nikdar več! Srečoma si hitro utirajo pot v igralske izdelke in na testu so take tri. Obstaja več vrst mehanskih stikal z zelo različnim odzivom. Ta odmerja primernost za posameznikovo roko, namembnost in navsezadnje prostor, če gre za nadvse glasne mehanizme. Igralci morajo biti vsekakor pozorni, katero vrsto kupijo. S tipkami cherry MX blue načeloma odlično pišeš, a slabše igraš. Kaj ti ustreza, boš moral preudariti sam, še najraje pa zadevo preizkusiti. V pomoč naj ti bo sosednji okvir. Prednost takih stikal v igrah je v bolj zanesljivem nadzoru. Zaradi natančnejšega pošiljanja signala bolje izvajaš hitra zaporedja, kar bo razveselilo Azijce. Hkrati manj utrujajo prste. In ravno zato si jih je vredno omisliti že iz prijaznosti do svojih rok.



Koliko si z igralsko tipkovnico v resnici 'boljši', je najbolj odvisno od tega, koliko se potrudiš s prerazporejanjem ukazov v programju. Največja prednost so bolje dosegljive komande.



Najbolj šminkerski in najdražji element te baže izdelkov so vdelani zaslončki, kot je tale dotikabilni na deathstalkerju ultimate. Hkrati so najbolj dvomljive uporabnosti, saj jih zlahka pogrešim.











ROCCAT ISKU

gumbi pod palcema, odličen sistem makrov ✔
zanič osvetljava, cenen občutek ✖

Iskujevo pročelje je bilo nekoč del enega od transformerjev, dokler ni padlo preč. Kljub vesoljskemu videzu in znatni velikosti pa je naprava lahka. Spodnjo tretjino tvori (nesnemljiv) naslon za roke, kjer najdeš poglavitno samosvojost: tri gumbe za pritiskanje s palcem, podobno kot pri Razerjevem anansiju. Razen tega je pet dodatnih gumbov v stolpcu na levi strani, medtem ko so multimedijski razporejeni po zgornjem robu.
Tipke so membranske in po višini med visokimi stare šole in nizkimi s prenosnikov. So dokaj mehke, kar pomeni udobnejše dolgotrajno pisarjenje. Moti pa zglajena površina, ki se hitro zamasti in nasploh daje vtis cenenosti. No, zares se primeš za glavo šele, ko vklopiš osvetljavo. Modre ledice namreč slabo predirajo strukturo tipk in razbiranje znakov v temi je glavobol posebne sorte.
To boli toliko bolj, ker ima isku od vseh izdelkov na tokratnem testisu najbolj posrečen pristop k makrom. Ne le zaradi podpalčnih gumbov, ki so neštetokrat bolj uporabni od obstranskih vrstic, marveč zaradi Roccatovih tehnologij easyshift+ in talk. Prva je dodatna dvigalka, ki 28 gumbom preklaplja med dvema modusoma, s čimer si odlično prilagodiš ukazovanje. Druga je protokol za sporazumevanje z Roccatovimi mišmi, da lahko denimo s tipkovnico spreminjaš glodalčev dpi.
Če dodam preprosto strojno snemanje zaporedij za v peterico profilov, me res pekli, da moram iskuja karati zaradi slabe izdelave. Obvezno se zato ozri po posodobljeni, 20 evrov dražji inačici isku FX, ki popravi osvetljavo. Še bolje pa je počakati na Roccatovo mehansko tipkuljo ryos podobne oblike, ki je v tujini že na voljo.



LOGITECH G19S

funkcije in vmesnik ✔ draga, neudobna za pisanje ✖

Tale 's' na koncu pove, da gre za pomladitev starega Logitechovega onegaja za prenovljeno linijo G. Pred teboj je torej podobna naprava kot G19, nekoč najbolj pozerska igričarska tipkovnica. Na zgornji rob ima pritrjen pravi pravcati barvni LCD-zaslonček ločljivosti 320 x 240, na katerem lahko gledaš YouTube. Oziroma sezname s statistikami med igranjem. Resnici na ljubo ne gre za element, ki bi ti prinesel bistveno prednost, ker je bolje imeti vse prikazano na velikem zaslonu, kot pogledovati z njega na tipkovnico.
Kot je pri Logiju v navadi, je G19s fejst obtežilnik za mizo in nabit s knofi. Ob levem robu jih je dvanajst za makre, zgoraj so funkcijski, na desni pa kolešček za jakost zvoka, enako kot pri opisani G710+. A za razliko od slednje je tale tipkovnica membranska, s samosvojim škarjastim mehanizmom, ki bo nekaterim všeč, druge pa bo pripravil do amputacije prstov. Tipke so namreč trde, s čimer so natančne pri upravljanju v igrah, pri pisanju pa hitro utrudijo roko. Za tiste, ki so jih razvadile mehke oziroma drugačne mehanske tipkovnice, bo G19s neudobna.
Vmesnik za urejanje ukazov je eden najboljših med prisotnimi, tako po globini kot prijaznosti. Nastavitve zapisuje v notranji pomnilnik in v njem med drugim nastavljaš poljuben odtenek za osvetlitev naprave (celotne, ne posameznih tipk). Barvo lahko vežeš na posameznega od treh profilov in jih tako laže identificiraš. A to ne more skriti dejstva, da je G19s relikt iz nekih drugih časov, ki ga je modernost povozila. V bistvu gre za G19 z boljšo prevleko za tipke in z enako absurdno ceno, ki je LCD-zaslon ne upraviči. Tudi vdelana USB-izhoda, ki ju zopet najdeš na težko dosegljivi zgornji strani, sta verzije 2.0 in ne tretje.



CORSAIR K90

naphanost, udobne tipke ✔ izdelava, neprijazen softver ✖

Corsair s K90 na področje tipkovnic vstopa na slično odličen način kot pri miših in slušalkah, saj gre za obsežno in masivno napravo z mehanskimi pritiskali cherry MX red. Tastatura svoj mehanski imidž elegantno poudari z lepim aluminijastim ohišjem. Tipke so nanj nasajene in ne potopljene, kar je zanimiva lastnost, ki olajša boj s prahom. Toda podjetje je skopuško, saj aluminij odeva zgolj klasični del tipkovnice in ne osemnajstih gumbov za makro ukaze na levem robu, ki so oblečeni v plastiko. Po isti logiki je mehanski le pisalni del, dočim makro in funkcijske tipke ter one za šibanje po dokumentih niso.
Nabor gumbov je drugače čisto logitechovski in obsega izklop okenskih tipk, makre, glasnost zvoka in osvetlitev. Na spodnji rob je moč pritrditi udobno podlogo za dlani, medtem ko na zgornjem čepi izhod USB 2.0. Prstnično poplesovanje je udobno in stisneš lahko največ dvajset knofov hkrati, preden se napravi strga. Škoda, da je Corsairjeva programska oprema neintuitivna in je treba poprijeti za priročnik, da jo zapopadeš. Vsaj funkcijsko vmesnik ni podhranjen, pa lepo je, da zna navodila sprejeti pomnilnik v napravi.
Za K90 hočejo 150 evrov, od česar sta dražji le Logitechovi G710+ in G19s. Cenejša je celo blackwidow ultimate. Če bi Corsair vse knofe napravil mehanske in tastaturo v aluminijasto ohišje oblekel po vsej dolžini, bi bila nalepka nemara smiselna. Tako pa imaš kisel priokus, četudi kadevetdesetki ne manjka nič kritičnega. Corsair prodaja še okleščeno sestro K60. Ta je dvajset evrov cenejša, a izgubi gumbe za makre, osvetlitev (!) in naslon za dlani po vseh dolžini, saj ždi le pod odsekom WASD. Pljuni raje tistih nekaj evrov več in vzemi K90, če že.



RAZER ARCTOSA

poceni ✔ malo funkcij ✖

Podjetja za igralsko periferijo so res hecna. Najprej izvržejo umotvore s toliko funkcijami, da se ti prej pokvarijo, kot uspeš vse preizkusiti. Nato se spomnijo, da nemara gigantske tipkovnice in miške z dosti gumbi vendarle niso primerne za vse – na primer za tiste, ki za mizo ne uporabljajo letališke steze. Zato splovijo okleščene linije asketskih modelov in jih prodajajo kot nekaj novega, čeprav so sorodni izdelki običajnim, ki so z nami že dolga leta. A znamka napravi svoje in verniki radi pokupijo tudi te.
Tako preproste sorte je arctosa, ki nosi ime po lepi vrsti pajka. Bleščavo in dodatno gumbovje pri njej iščeš zaman. Tipke nimajo ledic, izhodov USB ni in zgolj na desni zgornji strani najdeš nekaj neudobnih knofov za multimedije. Mehanizem je membranski in pritiskala nizka, povzeta po cenejših laptopih. Kljub nekam pogrošnemu vtisu je pisanje na njej prebavljivo, edino na mali enter se boš moral navaditi. Vranje črno ohišje ima malček batmansko obliko. A preden postaneš vzhičen, vedi, da je tanko in se upogiba, zato nisem dobil vtisa, da je primerno za nošnjo po LAN-partyjih. Predvsem je naslon za dlani premajhen, zlasti na levi strani.
Naprava je sicer poceni in lahko z njo uporabljaš Razerjevo močno programje, s katerim je moč spremeniti namembnost vsaki tipki. (Zanimivo, da pri arctosi še ne posiljujejo s Synapsom 2.0.) Toda za petdesetaka dobiš že sidewinderja X4 z osvetlitvijo, več gumbi in podobno kvaliteto tipk. Ali daš deset evrov več in vzameš deathstalkerja.





Zgoraj učkasti ekranček strika 5, poleg katerega so programabilni in multimedijski gumbi. Na sedmici spodaj so ti v celoti nadomeščeni z dotikabilnežem, dočim je na okroglini zgolj logo.

MAD CATZ S.T.R.I.K.E. 5 IN S.T.R.I.K.E. 7

nastavljivost, veliko tipk ✔ cena, nista mehanski ✖

Iz Mad Catzove kiborške armade so na strani Jokerja že prikorakale miši in igralne palice. Njihov arzenal pa vsebuje tudi dve tipkovnici, S.T.R.I.K.E. 5 in 7. Ali, bolje rečeno, namizna Optimus Prima. Po zasnovi in slogu namreč sledita prilagodljivi naravi Mad Catzovih miši in sta sestavljeni iz več delov. Iz škatle pri obeh potegneš osrednji tastaturni kos, pa odsek s smernimi tipkami in številčnico, nato stranski skupek s štirimi makro gumbi, zaslonček in na koncu tri po dolžini nastavljiva naslonjala za dlani. Pri dražjem modelu so aluminijasta, pri cenejšem plastična. Tisto za pod levico je posebne sorte, saj vsebuje palčni knofek in smerni vijak, podoben onemu na miših R.A.T.

Opisane kose je moč vkup trdno privijačiti na več načinov. Obe polovici tipkovnice znata preživeti sami zase, zato lahko številčni del uporabiš kot igralni keypad v slogu orbweaverja, četudi ni primerljivo ergonomičen. LCD-zaslonček je moč pritrditi na katerokoli od polovic. Če pa združiš vse elemente, dobiš behemota, ki na mizi daje naravnost udaren vtis hi-tech računalniškega centra. Seveda je v tej obliki prenašanje zaradi velikosti in štrlečih delov jako nerodno.

V praksi najbolj navdušita udobje nastavljivih podpornikov za dlani in množica dodatnih tipk. Poleg onih na naslonu in četverici v samostojnem stolpcu imaš še peterico med smernimi gumbi in tistimi za sprehajanje po dokumentih. Vmesnik za njihovo programiranje ni višek prijaznosti, a opravi nalogo. Poleg omenjenih razlik ima sedemka še dva izhoda USB 2.0, cenejša sestrica pa namesto njiju taka za slušalke in mikrofon.

Poglavje zase sta zaslončka, po katerih se petica in sedmica najbolj razlikujeta. Cenejša ima preprost okrogel elcedejček, za katerega je vseeno, če ga ne bi bilo. Po drugi plati ima S.T.R.I.K.E. 7 štiripalčen dotikabilen ekranček z nazivom V.E.N.O.M.. Prek njega nastavljaš multimedijske reči in mavrično osvetljavo tipk, zaživi pa z rabo namenskih aplikacij. Med njimi je najbolj priročna vdelana za TeamSpeak, s katero laže nadzoruješ kanale. Tviteraških in fejsbuških še ni na voljo, četudi je proizvajalec ponudil orodja za njihovo programiranje. Uradna podpora je žal klavrna, S.T.R.U.P. pa posledično manj uporaben, kot bi se spodobilo.

To je ob visokih cenah resna zamera, sploh za sedmico, ki je v čisto svojem razredu: odurno predragem. Zaslončka in prilagodljivost stroška ne upravičita, predvsem pa moti dejstvo, da gre za membranski tipkovnici! Četudi sta udobni za roke in navdušita z makro knofi, je denar bolje potrošiti za mehanski model.



G100S

G100s se že po obliki vidi, da je na cenejšem koncu. S preprostim simetričnim ohišjem je slična starejšim univerzalnim optičnim mišim. To pomeni asketsko okleščene pritikline, saj ima poleg obeh uhljev in klasičnega gumiranega koleščka le še en knofek za spreminjanje ločljivosti senzorja in torej nobenih stranskih pritiskal. Kakopak je ožičena. Od predhodnice se razlikuje po hidrofobni prevleki proti potenju, ki jo ima sicer po hrbtišču nanešeno vsa četverica. V praksi imaš zato ob šlatanju miši vseskozi občutek, da je posuta s smukcem, kar utegne koga motiti. Druga razlika glede na G100 je natančnejše optično tipalo natančnosti od 250 do 2500 dpi. To za nazivno igričarsko miš ni prav veliko in tudi manko gumbov utegne vznejevoljiti ne le igralce, marveč običajne uporabnike, ki so z njimi vajeni menjavati strani v spletnem brskalniku. Toda če si levičar in iščeš karseda preprostega glodalca, z G110s dobiš zanesljivo napravo, ki gladko teče po podlagi in ima kvaliteten senzor. Več kot 2500 dpi resnici na ljubo potrebuje redkokdo. Njen glavni problem je, da je s 45 evri v podobnem cenovnem razredu kot stara G400, ki ima več funkcij, le da ni za obe roki.

G400S

Logitechova, eee, tržna logika je seveda, da se vse G400 zamenja z dva desetaka dražjo G400s. Čeprav se tudi ti dve razlikujeta le po prevleki in rahlo natančnejšem senzorju. Spomnimo: G400 je naslednica slovite linije MX-500, ki jo spoznaš po značilni ergonomski ledvični obliki za desničarje. Na desnem boku najdeš dva stranska gumba, pa še tri micene poleg običajnega gumijastega koleščka, ki je dovolj mehak, da rabi kot srednji uhelj. V Logijevem Gaming Softwaru lahko namembnost spremeniš prav vsem. Tudi G400s je ožičena, medtem ko je optični senzor glede na prejšnjega pridobil 400 dpi in zmore seči tja do 4000. Z njo dobiš izpiljeno izvedenko legendarnih miši, ki so pri igranju kraljevale prejšnje desetletje, ko še ni bilo laserskih modelov. Je pa križ, da košta 70 evrov, saj za te denarce že dobiš nekatere od omenjenih modernic. Če ti je res ljuba, raje pohiti in pohopsaj cenejšo starejšo, brez 's', dokler so še na zalogi, saj funkcijsko ni slabša.

G500S

Ali pa, še bolje, dodaj desetaka in si omisli G500s. Ta je proizvajalčev paradni model za igre in je že po obliki impozantnejši in bolj tolst. Težo lahko prirejaš s kaseto, v katero vstaviš do 27 gramov uteži. Odličnost G500s mezi iz vsake pore. Bok naprave je iz hrapave plastike za trdnejši oprijem. Laserski senzor gre vse do bolnih 8200 dpi, nastavitve pa se zapisujejo v vdelani pomnilnik. Kolešček je Logitechov dvojnega delovanja, kjer s pretikom gumba sprožiš gladki tek (hyperscroll) za dirjanje po spletnih straneh. Gumbka za ločljivost sta tu na levi strani ob uhlju. Na boku imaš tri pritiskala in v tem je bržda najpomembnejša izboljšava glede na G500 – njihova oblika je naposled taka, da ne suneš pomotoma dveh hkrati, kar se je predhodnici rado dogajalo. S tem odide glavna zamera, ki sem ji jo očital v testu v Jokerju 197, G500s pa postane odlična izbira, ki se enakovredno kosa z imperatorjem, konom+, ratom 5, vengeancom M60 in podobnimi. Zelo priporočam.

G700S

Petstotka je še ožičena in če ne maraš kablov, se boš moral ozreti po G700s. Načeloma si delita večino funkcij, kot so vdelani pomnilnik, kolešček s hyperscrollom in laserski senzor z 8200 dpi. Glavni hec G700s je brezžičnost prek Logitechovega skupnega protokola. Antenico vtakneš v USB-izhod, naprava pa se polni po USB-kablu. Ta je hkrati podatkovni, zato lahko miš uporabljaš kot ožičeno, podobno kot mambo. G700 je bila ena prvih brezžičnih miši z dovolj kvalitetnim signalom za igranje in nad njim bodo vihali nos le pravi profesionalci. V nedrjih ima polnljivo baterijo, ki zadošča za dva popoldneva igranja, ne pa tudi prostora za uteži. Takisto si lasti posebno razporeditev gumbov. Na levem robu levega uhlja so trije, ki so žal še vedno v napoto kazalcu in pretrdi. Četverica na boku zahteva prečno suvanje s palcem, ki znova ni tako elegantno kot denimo mreža na G600. Zamere od prej tako povečini ostajajo, zato je s 110 evri draga. Vzemi predhodnico.

G ZA GEJMERJE

Logitech že ima popolnjen zbir igričarskih mišk, zato jih raje prenavlja kot prinaša nove izvedenke. Aggressor stestisira štiri take posodobitve, pa še ene frišne slušalke.



G230

Logitechov spisek igralskih slušalk je doslej premogel le dražje izvedenke G930 in G35. Novinke pa so s ceno 70 evrov nalašč za tiste, ki se jim ne da zapravljati preveč. Najlepše je, da ne bodo deležni pogrošnega izdelka, marveč naglavnic z najboljšim zvokom v tem rangu! Sam imam za lastno rabo dvoje sennheiseric in se moram pri testih potruditi, da sem do cenejših modelov prizanesljiv. Pri G230 to ni bilo potrebno, saj glasbo po vsem spektru godejo nenavadno čisto in polno. Ker so zaprte, basi v igrah in filmih dovolj bobnijo. Po obliki so podobne preostali liniji, torej z oglatimi školjkami, ki zmorejo lepo objeti večje uhlje. Ogrodje ni tesno in na glavi sedi udobno, le pletena obloga morda kanček žuli. Če bi bila iz mufa, bi bilo še bolje. Tudi mikrofon že poznamo: ždi na zadovoljivo nastavljivi gumijasti roki in dobro odfiltrira zunanji šum. Do računalnika vodi običajen avdiokabel s potenciometrom, zatorej čaranja s surroundom in lastnim čipom tu ni. A ga niti ne potrebuješ. Veliko pozitivno presenečenje.





SANJAVI PRVAK

FRPJEV IN KAKOVOSTI

Nintendo je s SNESom na sceno najprej zamudil in jo nato razturil. Sneti se vrne k svojemu omiljenemu joypadnemu sistemu, na katerem so v prvi polovici devetdesetih tekle najboljše konzolne igre. Ljubitelji mega driva – resnica boli! :)



Evropski SNES v vsej svoji oblikovni gloriji. Zelo je podoben inačici za Japonsko, kjer je bilo pričakovanje sistema leta 1990 tako vročično, da so nekatere velike trgovine nehale pobirati prednaročila že teden po tistem, ko so jih začela. Konzolo si je na lansirni dan želelo milijon in pol ljudi, izdelali pa so jih komaj tristo tisoč! Ker je Nintendu prišlo na uho, da se hočejo do strojčkov dokopati mafijci – jakuze in jih prodajati po napihnjenih cenah, so sprožili 'Operacijo polnočno odpošiljanje'. V noči z 19. na 20. novembra so na tovornjake naložili in po vsej državi razvozili vseh 300.000 super NESov. Nekaj ur po odprtju trgovin ni bilo na policah nobenega več, pa čeprav je bilo moč kupiti le dve igri, Super Mario World in F-Zero.

Pisati o super nintendo entertainment systemu – SNESu je nemogoče, ne da bi omenili njegovega največjega rivala, Segin mega drive. Dvoriščne vojne med pripadniki ene in druge strani so bile žolčne in so vodile do marsikakšnega raztrganega posterja Pamele Anderson. Kaj hujšega si lahko sploh storil nekomu, ki je tedaj končeval obvezno šolanje?!

Ni pa splošno znano, da šestnajstbitna sistema, ki sta vojno končala, spopada nista začela. Mega drive, katerega zgodovino si preberi v Jokerju 237 (id na stranki 10556), je v Ameriko leta 1989 prišel mešat štrene SNESovemu šibkemu predhodniku NESu, ki se je zaradi Maria dodobra ugnezdil v tamkajšnjih domovih. Dejansko si je NES lastila tretjina gospodinjstev v ZDA! Konkurentu sprva ni šlo dobro in črne oblake so razpihale šele nesramne oglaševalske akcije, s katerimi je Sega of America s polresnicami in neposrednimi napadi na tekmeca ustvarjala vtis, da je mega drive najbolj kul stvar po ledu z Antarktike. Temu ustrezno je imela za maskoto bliskovitega ježa Sonica, čigar najstniška nabritost je bila neprimerljiva s homoerotičnim italijanskim vodoinštalaterjem krofaste oblike.

Rastoči mega drive, padajoči NES in grožnja konkurenta PC-engina, ki se je nato izkazal za brezzobo ščene, sta Nintendo prisilila v hitrejšo pripravo in lansiranje naslednjega sistema. Super nintendo je na bil Japonskem nared leta 1990, a je v Ameriko zamudil leto in k nam dve. Zaradi tega in nepripravljenosti matične firme, da bi se v reklamah spuščala na Segin nivo, je v primerjavi z mega drivom po cifrah zaostal. Širom obeh Amerik so ga prodali 23 milijonov kosov, mega driva 25. V Evropi je SNES z osmimi milijoni stal v redu, količinsko pa je prevladal le doma (17 milijonov). A kar se mene tiče, je bil moralni in kakovostni zmagovalec.

Lep, trden ...

Opevanje oblike je subjektivno, vendar se mi zdi, da je bila zunanjost evropskega super NESa, povzeta po japonski (tam se mu je reklo super famicom, iz 'family computer'), resnično posrečena. V nasprotju z ameriško so pri starocelinski verziji linije zmehčali, kar je vplivalo na regijski zaklep, saj se PAL- in NTSC- kartuše fizično razlikujejo. (Za uvažanje je bilo treba uporabiti 'import adapterje' oziroma 'game con-

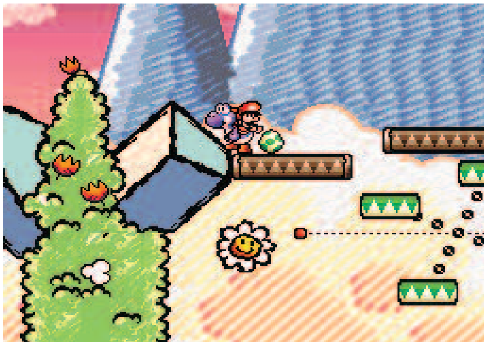
Videz konzole se je skladal s kultnim, v Evropi lepo pisanim kontrolerjem, ki je imel nizek, trd križec in štiri v romb razporejene gumbe na desni ter dva pod kazalcema. Sistem so povzeli številni modeli za PC, danes pa njegove odmeve vidimo v playstationovem in xboxovem padu. Edina zvrst, ki je z njim trpela, so bile nekatere pretepačine, ki jih je bilo prijetneje nažigati s šestgumbnim mega drivovim joypadom. Ironično je sem spadal Street Fighter 2 Turbo, ki je bil sicer na SNESu boljši.

Zgodovina bitke med mega drivom in SNESom se ponavlja pri xboxu 360 in playstationu 3. Le da je tedaj beseda 'ekskluziva' pomenila več kot danes, ko je levji delež špilov večplatformski. Vrtički so bili ograjeni in en sistem je imel Sonica, Shining Force, Gunstar Heroes ter Thunder Force, drugi Maria, Chrono Trigger, Super Metroid in Starwing. Kjer so se naslovi prekrivali, so pri preklanjih v šolskih telovadnicah štele najmanjše razlike. Segaši so so Nintendašem rogali, ker je bil njihov Mortal Kombat zaradi Nintendove družinam prijazne politike brez krvi, Nintendaši so Segaše glasno zasmehovali, ker je bil njihov Street Fighter počasnejši in grši. Lepi časi.













Ob besedi SNES v glavo samodejno planejo naslovi iger, ki jih naštejem v ducatu superiornih. Kar pa ne pomeni, da se Nintendova knjižnica s tem izčrpa. Med platformskimi arkadami je neupravičeno prezrt Super Mario World 2: Yoshi's Island (levo), eden najpoznejših SNESovih špilov, kjer Mario jezdi Yoshija, grafika pa je krasna zaradi rabe čipa super FX 2. Na sredini je slika iz lahkotne simulacije letenja Pilotwings, desno pa je zabavna risankasta boksarščina Super Punch-Out.

verterje'.) Nastal je eden najbolj značilnih in prepoznavnih dizajnov, ki ima osebnost in se podela na dolgočasne sodobne kvadrataste škatle tipa PS4 in xbox one.

A lepota je malo vredna, če takoj razpade, in SNES se je proslavil kot sistem z najmanj okvarami v vsej zgodovini konzol. Govori se o cifri 6 %, kar je več kot enkrat manj od mega driva. Super NESovo zanesljivost in trdnost lahko ponazorim z anekdoto. Nažigamo s frendi v dnevni sobi neko popoldne neko reč, mislim, da Rock'n'Roll Racing, kar mimo prilomasti foter. Napol slep, kakor je, se zatakne ob kable od joypadov in konzola z metra in pol višine odleti na tla, kjer odda nemilo hreščeč plastičen zvok. Potočim solzo – a glej čudo, ko jo postavim nazaj, dela kot urica! Primerjaj z današnjikom, ko imaš lahko X360 ali PS3 na piedestalu udobja in čistoče, jima dovajaš prefiltriran zrak z gorskih pašnikov ter sleherno fluktuacijo električne napetosti kaznuješ s smrtjo dispečerja, pa jima še zmerom uspe RRODovsko / YLODovsko spustiti dušico.

... in močan!

Tretja super NESova odlika, s katero je najbolj presegel mega drive, je bila strojna moč. Sega se je lahko v oglasih še tako drla *"Genesis does what Nintendon't!"*, SNESov drob je bil sodobnejši in boljši. Mega drive je zmogel edinole višjo ločljivost – 320 x 224 proti 256 x 224. To je občasno prispevalo k igranju, na primer v Earthworm Jimu, kjer je več pikslov na mega drivu lajšalo slepe skoke. A SNES, ki so ga pametno osvobodili sprva načrtovane združljivosti z NESom, je imel več barv (256 iz palete 32.000 proti 64 iz palete 512), bistveno več pomnilnika in nadmočen zvok. Tudi zato je bil nekoliko dražji.

Poslastica je bil grafični način mode 7, po katerem so ime povzeli razvijalci Frozen Synapsa. V njem je SNES vrtel, povečeval in pomanjševal gibljive sličice (sprite), kar je dalo lažen, toda navdušujoč vtis tridimenzionalnosti. Uporabljalo ga je kar nekaj naslovov, od simulacije letenja Pilotwings do šuterja Axelay, in mega drive ni zmogel ponuditi ničesar podobnega. Piko na i je dodal Starwing, onkraj luže Star Fox, čigar modul je vseboval poseben čip super FX britanske firme Argonaut z zmožnostjo izrisovanja prave poligonske grafike. Ta je uporabljala zlasti senčenje in z rudimentarnimi teksturami ni bila na ravni voodooja, a je zadostovala za vtis prelomnosti.

Večplatformski naslovi so bili na SNESu skoraj vedno videti in slišati boljši. To ne pomeni, da so se samodejno igrali bolje, saj so se avtorji znali zakvačkati. Smash TV je bil na SNESu dober in na mega drivu odličen, čeprav grši, dočim so se zgodnji naslovi EA Sports na drivu igrali gladkeje in bili bolj odzivni. Toda če si upošteval strojno silo in kasnejše titule, je bil super NES, no, superioren.



Super Mario All-Stars kaže lepi dizajn SNESovih škatlic. Prav tako je All-Stars nekaj posebnega, ker je v enem modulu združil paragone platformerske odličnosti. Začetna verzija je vsebovala rimejke Super Mario Bros., SMB: The Lost Levels, SMB2 in SMB3, zaradi česar je od radosti omedlel sleherni ljubitelj skakačin. Ultimativna inačica pa je bila tista, v kateri je bil poleg še Super Mario World. Ta 'killer app' si v Evropi prejel poleg konzole.

SNES CD?

Za razliko od mega driva SNES ni dobil tržno zgrešenih nagradenj, kot sta bila mega-CD s pogonom srebrnih ploščkov in 32X z dodatnimi procesorji. Tovrstnim podvigom se je najbolj približal odbiti, Japonski lastni satellaview, ki je omogočil sprejem vsebin za SNES prek satelitske antene. Na ta način so v konzolo pripeljali nekaj ekskluzivnih iger, med drugim Zeldo, ki jo je na drugi strani v studiu v realnem času komentiral gobčen Tokijec.
Zgodovina pa piše, da je Nintendo CD-dodatek za SNES načrtoval že od samega začetka, saj so z načrtovanjem začeli nič kasneje kot 1988. Od tu izvirajo Zelde z Nintendovo licenco za Philipsov prosluli CD-I. Dejansko so s Sonyjem podpisali pogodbo o izdelavi cedejaškega add-ona za super NES in prvih nekaj inačic frpja Secret of Mana je bilo spisanih za srebrni plošček, kar je botrovalo veličastni nelinearnosti. Nato pa si je Nintendo iznenada premislil in prekinil pogodbo, med drugim zaradi bojazni, da bodo ob lepe denarce, ki so jih služili na rovaš licenciranja kartuš. Posledica tega je bil napis 'Licenced by Nintendo' na začetku iger, brez katerega ni smela biti nobena. Sony se je, poln ranjenega ponosa, zaklel, da jim bo vrnil milo za drago, in na osnovi teh načrtov ustvaril noro uspešni playstation. Nintendo si še danes reže zarečeni kruh ...









Periferne opreme SNESu ni manjkalo. S plastično bazuko nintendo scope (levo) si vzdušno, a ne ravno precizno meril v dvanajstih igrah, med njimi v tretjeosebnem Yoshi's Safariju. Natančnejša je bila SNES mouse, s katero si udejanjil nadmočen nadzor v SimCityju ter malal v slikarski aplikaciji Mario Paint. Score master pa je bil v redu digitalni stick za šuterje in prepečine. Na slikah ne vidiš super game boya, ki je omogočal igranje naslovov za GB in GBC na televizorju prek SNESa.







Ameriški SNES je barvno ubit, kar velja tudi za joypad, in tak, kot bi nekdo Transformerju stlačil fris. Imajo pa vse inačice na vrhu režo za module, ki se jim uradno reče 'game pak'. Spravijo 16 megabajtov in si lastijo prostor za baterijsko napajan pomnilnik ter koprocesorje, kakršen je 3D-čip super FX.



Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 3) je najmočnejši del proslavljenega frpjskega niza in se odlikuje z grafiko, bojnim sistemom ter globino. Toda na zahodu ga nismo ugledali, saj je ostal v japanskih grabljicah. Na pomoč so priskočili ljubitelji z navdušenskimi prevodi te in drugih iger, od erpegejke Bahamut Lagoon do bojne ploščade Umihara Kawase. Garažne translacijske zaplate za datoteke rom dobiš na *Superfamicom.org/translations.*



Zaradi SNESove popularnosti je nastalo kar nekaj klonov. Nižek ponudbe so kineske šatuljice, v katere so rižarji stlačili kup piratskih romov. Višek pa so namenske priprave, kot je prenosni Hyperkin supaboy. Tu je ves SNES stlačen v debelejši posnetek joypada, ki ima na sredini 3,5-inčni, ne baš kakovosten zaslon. Moč je priključiti izvirna kontrolerja, baterijsko podprta drkalica s petimi urami delovanja pa na Hyperkin.com stane 80 $ + dajatve.

Manj igrice, bolj igre

Je do zapletenejših iger na SNESu privedel njegov hardver? Ali pa je bila odločilna mega drivova osredotočenost na ameriški trg, ki je terjal hitreje dostopne, bombastične igre, take, ki so na rovaš udarnosti rade žrtvovale globino? Naj bo eno ali drugo, razlika med rivalskima sistemoma je jasna. Dočim se je mega drive dičil s čistimi platformskimi naslovi, streljankami in športnimi igrami, je SNES kraljeval pri igranju domišljijskih vlog ter arkadnih pustolovščinah – zvrsti, ki je napredneje mešala poskakovanje, streljanje in raziskovanje.

Nekaterim je bolj sedel mega drive, mene pa rompompom ni toliko zadovoljil, če za njim ni stala zamotana sredica. Zato sem bolj čislal super NES z veličastno zalogo kompleksnih špilov, ki so fino dopolnjevali zlagoma šepajočo amigo in vzpenjajoči se PC. Naj je šlo za prodorne odprte svetove v Super Metroidu in Super Castlevaniji IV ... za sapojemajoče, epske, na ducate ur trajajoče frpjke japonskega porekla (Final Fantasy, Mana, Tales, Saga, Earthbound, Super Mario RPG, Breath of Fire, Ys, Megami Tensei, Tactics Ogre, Terranigma, Star Ocean, Lufia – seznam se nadaljuje in nadaljuje) ... ali za igre, naphane z neponovljivo Nintendovo magijo, od Zelde: A Link to the Past prek Super Mario Worlda do Super Mario Karta. Pri nobenih analih še nisem tako stežka izbral ducat naj naslovov, saj je SNESova ponudba fantastična. Je pa res, da v Evropi ni bila tako silovita kot v ZDA, kjer je izšlo nekaj elitnih naslovov, ki jih tod zaradi regijske zaklenjenosti nismo ugledali, med drugim Chrono Trigger.



Super nintendova zbirateljska scena je živa in zdrava. Veliko zaslug za raznolike cene imajo ovitki, ki so bili za razliko od plastičnih mega drivovih kartonski in jih je teže najti ohranjene. Seznam PAL-iger obsega nekaj več kot petsto titul, krona za resne zbiralce SNESovih evropskih inačic pa je angleška verzija frpjke Soul Blazer. Na staro celino jo je pripeljal Ubisoft, a je londonski prevod namenil le Skandinaviji, zaradi česar je precej redka.

Super nintendo je živel nekje do decembra 1996, ko se je njegova zgodba z Yoshi's Islandom, Street Fighterjem Alpha 2 in Donkey Kong Country 3 v Evropi ter ZDA pretežno zaključila. Na rodni tokijski grudi pa je še dobival titule in izdelovati so ga nehali šele pred desetimi leti, pri čemer je vmes dobil zmanjšan model SNES jr.

Generacija SNES

Kaj je pravzaprav ta težko določljiva Nintendova magija, ki v veliki meri definira tako SNES kot N64, gamecube, DS, 3DS in oba wiija? Najbolje je reči, da gre za široko, globoko privlačnost, ki godi tako mladim kot starim. Štorija pravi, kako je nek ata malemu pomagal postavljati SNES in ga je poslal v sobo, dokler ne konča. Mali čaka petnajst minut, pol ure, tričetrt ure, nakar se mu začne zdeti čudno in gre pogledat – pa vidi fotra, kako je že v tretjem svetu Mario Worlda! To je tisto. Grafično privlačno, stilistično izpiljeno in igralno dovolj enostavno, da je dostopno vsakomur, a tako globoko, da vleče ter je v izziv. *Easy to learn, hard to master.* Geslo, ki ga je Nintendo pritiral do perfekcije in je bilo morda najmočnejše ravno v času generacije SNES. Tiste, ki s tedanjimi razturaškimi in danes klasičnimi naslovi pooseblja zlato dobo konzolnih videoiger. Če si ji pripadal, se imej za srečnega.

SNEMULATORS



Nintendo stare igre za svoje platforme po krepko navitih cenah (govorimo o osmih, devetih evrih!) trži v servisu Virtual Console, ki obsega wii, wii U in 3DS. A z obstojem računalnikov in hitro odklenljivih drkalic, kot sta DS in PSP, sta ti opciji manj privlačni. Na PCju enostavno dolpotegneš brezplačni emulator ZSNES *(Zsnes.com)* ali SNES9X *(Snes9x.com)*, ga namestiš, z opcijo Load včitaš datoteko rom in to je to. Opcije so samoumevne, net pa poln iztočenih modulov. Če imaš PSP z CFWjem (custom firmware) ali DS s kinesko kartico, zanju obstajajo izvedenke omenjenih emulatorjev.

Kakopak lahko SNES takisto priciniš na telefonu in tablici, čeprav je občutek zaradi manka otipljivih gumbov slabši. Premetenejši s tako napravo po bluetoothu povežejo recimo joypad za PS3 in igrajo, kot se zagre. Dober emu za Android je Snesoid, za iOS pa Snes9X. A jabolčna naprava mora biti jailbreakana.

Najbolj frajersko je imeti pravi super NES, ki ga dobiš za nekaj deset evrov. Prodajajo ga tudi na Bolhi in tam takisto najdeš igre zanj. Vendar pazi, saj imajo mnogi sodobni televizorji težave s prikazovanjem tako ancientnega signala, če sploh še sprejmejo kompozitni kabel.



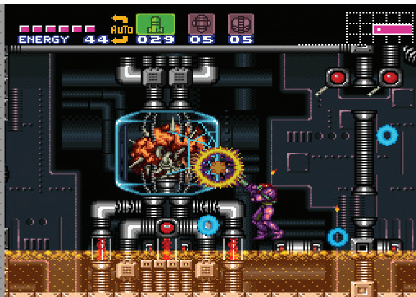
Zaradi licenčnih peripetij so bile nekatere igre za SNES in mega drive bistveno drugačne, čeprav so nosile enako ime. Platformsko arkado Aladdin so za MD in PC razvili Virgin Games, za SNES pa Capcom. Način igranja je bil sličen, toda ne enak. Isto je veljalo za dosti drugih naslovov, izstopa pa lukrativni Jurassic Park (na sliki). Na mega drivu je bila to od strani gledana skakalna arkada, na SNESu od zgoraj opazovana streljanka.













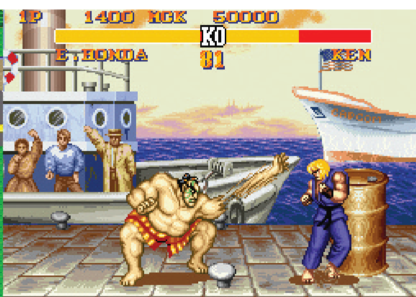
Super Mario World *Nintendo, 1992*
Med skakaškimi friki potekajo burne debate, katera je najboljša platformska arkada. Vsi imajo blizu vrha, če ne na njem, Super Mario World. Prvorazredna evolucija genialnih Super Mario Bros. 3 za NES je ponovila perfekten nadzor, nelinearno izbiro stopenj in fantastično razgibanost tako glede okolic kot igralnih prijemov. Dodala pa še odličnejšo grafiko, skrivnosti, vračanje na že obdelane nivoje in zelenega prisrčneža Yoshija.

Zelda: A Link to the Past *Nintendo, 1992*
Tale akcijski frp je v prvi vrsti važen zato, ker je zakoličil Zeldin recept vandranja po svetu in obiskovanja temnic, pri katerem nimaš take svobode kot v izvirniku za NES. To vodenje se je izkazalo za zlato žilo, po kateri kopljeta tako Skyward Sword kot Ocarina. Ljubiteljem slednje bo znano potovanje skozi čas, pri čemer se dejanja iz preteklosti poznajo v prihodnosti. Kako preroško, saj je ALttP s svojim luštnim realnočasovnim bojem in izvrstno oblikovanimi miselnimi orehi brezčasen.

Super Metroid *Nintendo, 1994*
Super Metroid so izdelali po kopitu uspešne enice za NES, kar pomeni, da si v pogledu od strani skakal, streljal, iskal ključne predmete, ki so jih za sabo dostikrat pustili poraženi kolovodje (ogromen možgan!), in rajžal po napol odprtem svetu. Bolj kot si s hitrejšim tekom, okleplјenimi bombami, vrtečim skokom in raketami nadgradil futuristično junakinjo Samus, narejeno po zgledu poročnice Ripley iz sage o alienu, več območij si odprl. Seveda pa je bil špil v primerjavi z izvirnikom … no, super.

Chrono Trigger *Square, 1995*
Vrhunska akcijska erpegejka je izšla le pri Američanih in Japoncih, zato z njo ni seznanjen marsikak Evropejec. Z druščino treh oseb raziskujemo svet, ki ga tvori več celin, obiskujemo vasice in mesta ter brskamo po nadzemnih ter podzemnih lokacijah. Tam naletimo na lahkotne uganke in številne sovražnike. Boji so potezni, a se ne selijo na ločen ekran, in so izredno globoki. Vse skupaj objema izvrstna, globoka zgodba.









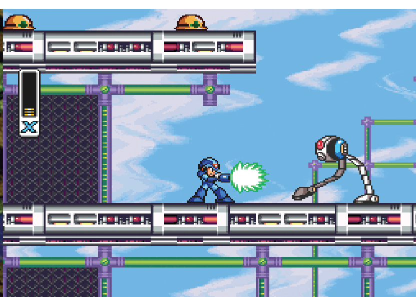
Super Mario Kart Nintendo, 1992
Nepoučenemu so Mario Karti videti kot bedne arkade. A otroški videz vara, kajti pod njim se skrivajo napredni elementi. Če obvladaš drift in pametno pobiraš ter uporabljaš priboljške, lahko v pogledu od zadaj z avtočki, v katerih sedijo Nintendovi junaki, izvajaš domala čarodejske manevre. Redkokje je geslo 'lahko priučljivo, težko zamojstrovano' uresničeno bolj kot v Super Mario Kartu, večni klasiki, ki jo je presegel šele Mario Kart DS.

Street Fighter 2 Turbo *Capcom, 1993*
Spomnim se, kako sem modul s SF2T za preračunano kakih 80 evrov kupil v Celovcu, nakar se je praktično spojil s SNESom, toliko je bil v uporabi. Bil je pač najboljša pretepačina tistega časa, obdarjena s turbo hitrostjo in opazno boljšo avtomatno predelavo na super nintendu kot na konkurenčnem mega drivu. Na slednjem je bil bolj priljubljen Mortal Kombat, kar je dobra prispodoba za razliko med sistemoma. SNES je tišji, globlji in bolj tehničen, MD glasnejši, udarnejši in plitkejši.

Super Probotector: Alien Rebels *Konami, 1992*
Mit pripoveduje o planetu, kjer so furali strogo vojaško vzgojo. Še preden so fante poslali v boj s pošastmi, so zrnje od plev ločili s tem starodavnim teci-in-streljaj simulatorjem, znanim tudi kot Contra 3. Med šibanjem na desno ni smel kandidat narediti niti najmanjše napake, sicer ga je koj pobralo, in moral je na pamet naštudirati vzorce mnogih sovražnikov, strojničnih gnezd ter velešefov, kakršen je bil kultni terminatorski. Mnogi so klonili in potočili solzico. Za njimi se je izgubila vsaka sled.

Starwing *Nintendo, 1993*
SNES je z vesoljsko streljanko Starwing (onkraj luže Star Fox) dobil pravo 3D-grafiko z večkotniki in geometrijskimi telesi. Svobode gibanja nisi imel, saj je bila pot uničevanja določena vnaprej, si se pa spreletaval širom zaslona in izvajal izmikovalne manevre. Prav tako je imel tvoj futuristični človekolični lisjak Fox McCloud soletalce, ki jim je bilo moč pomagati. Redko komu je ušlo, da je ves špil en sam velik poklon Vojni zvezd.









Donkey Kong Country *Nintendo, 1994*
… je v Jokerju dobil oceno 95. Temu danes ne dajem teže, ni pa dvoma, da je DKC hiše Rare eden boljših platformerjev za SNES. V pogledu od strani smo šibali na desno v vlogi opičnjaka Donkeyja ali njegovega nečaka Diddyja, jezdili nosoroga, noja in žabo, pobirali banane ter premagovali globeli. Tedi je najbolj impresionirala noro dobra grafika. Igra je bila deležna še dveh nadaljevanj, ki sta jo presegli, a sta manj znani.

Mega Man X *Capcom, 1994*
Kot pri Mariu med fani redno divjajo prepiri, kateri Mega Man je najboljši. Žal so omejene na tuje dežele, kajti Capcomov robotkasti fant je pri nas malo znan. Škoda, kajti njegova odprava z rimsko desetico je odlična. Zasnovno gre za klasično akcijsko mešanico skakanja in streljanja, pri čemer je prvo poudarjeno bolj kot pri Probotectorju. Takisto je prisotna znana Mega Manova finta, da je moč do nivojev dostopati v poljubnem vrstnem redu, pristopi pa se spreminjajo glede na nabrana orožja.

Final Fantasy VI *Square, 1994*
Še en japonski frp, ki ni ugledal evropskega SNESa in smo ga uradno zaigrali šele na playstationu leta 2002, je Final Fantasy VI. Zadnji del kultne serije pred poligonsko-kinematografsko sedmico se odvija v svetu, iz katerega je odtekla večina magije. Zlasti spočetka največ štiričlanska druščina vihti dosti normalnih orožij, ki so bistvena za premagovanje mnogih sovragov v ključnih bitkah. Velika plusa sta prilagodljiv sistem poklicev, ki omogoča prehajanje med službami, in zanimiva, temačna zgodba.

Axelay *Konami, 1993*
Na področju vesoljskih šuterjev je bil mega drive v prednosti. A par kakovostnic se je na SNESu našlo – Gradius 3, U.N. Squadron, Parodius, R-Type III in prvak Axelay. Ob slednjem so najbolj navdušili simulirana globinska grafika, menjavanje perspektive iz ptičje v stransko ter velikanski šefi, med katerimi sta bila velikan iz lave in kopija robota ED-209 iz Robocopa. Čas pa je pokazal, da se pod videzom skriva nemalo strelske globine.



DRUGIČ O ZADNJEM MED NAMI

Postapokaliptična drama The Last of Us je pri igralcih padla na plodna tla. Sneti preizkusi še večigralstvo, ki je prejšnji mesec zaradi prepoznega zagona strežnikov izostalo, in zakroži mnenje o tej udarni PS3jevi ekskluzivi.

Vestičk o Last of Us se je po izidu kar nakapljalo. Najprej o prodajnem uspehu, saj se je špil zavihtel na vrh britanske in drugih lestvic ter postal drugi najuspešnejši Naughty Dogov naslov za Unchartedom 3 in najbolje prodajana sveža serija (new IP) po L.A. Noiru. Potem nekoliko manj laskave, ko se je oglasila v Beyond: Two Souls nastopajoča igralka Ellen Page in avtorje okarala, češ, da ji je Elliejin (!) lik preveč podoben, ter ko se je izkazalo, da so ustvarjalci brez dovoljenja uporabili karto podzemne železnice. Pa nekaj hroščev se je našlo, ki so jih zvečine pregnali z zaplatami. Skratka, ni bilo dolgčas in igra še zdaleč ni hitro romala v pozabo. Tudi po zaslugi tekmovalnega internetnega multiplayerja (co-op kampanje žal ni in je ne bo).





Zgoraj levo vidiš večigralsko rabo prisluškovanja, ki ima dokaj ostro časovno omejitev. Sledita prizora, kjer skušam s puško trofniti sovražnika v čelo – bolj, kot je moj lik napredoval, laže bom to storil. Na kraju pa je reševanje vojaka Snetega, ki mu je nekdo s strelico perforiral črevca. Kamerad je slednjega najprej ubil in zdaj rešuje mene. Hvala!

Družno v pogibel

Kot pri Unchartedu večigranje ni osrednjega pomena, saj je samotarska odprava premočna tako s stališča zgodbe kot medijsko izpostavljenih junakov Joela in Ellie. Ravna se po enakih smernicah kot kampanja: skrivanje, realizem, metodičnost in odsotnost želje po tipični zabavnosti. Znajdeš se v istem tretjeosebnem svetu po katastrofi kot v osrednji igri, le da nastopaš v vlogi anonimnega člana ene od dveh frakcij: Lovcev – Hunters in Kresnic – Fireflies. Naj izbereš to ali ono, tvoja naloga je, da s še tremi kompanjoni ob boku porazіš štiri nasprotnike. Na razpolago sta dva načina, oba varianti na standardni moštveni deathmatch. V supply raid po smrti oživiš, pri čemer ima vsa ekipa dvajset 'življenj', dočim ima v survivorju slehrni član le eno življenje, boj pa traja sedem rund.

Za razliko od bombastičnih vojaških multijev v slogu Black Ops 2 in Battlefield 3 je večigralstvo v The Last of Us minimalistično, osebno in tiholazniško. Čeprav je moč med rundami za nabrana sredstva kupovati oklepe in z zalogami dopolnjevati orožja, tako da kakor v kampanji narediš nož ali molotovko, si venomer na moč ranljiv. Ena krogla v betico ali puščica med rebra in že se plaziš po tleh, vpijoč, naj te kameradi rešijo, kar jim lahko uspe ali pa ne, saj obvezovanje traja. Tesnobnost je zlasti otipljiva v modusu survivor, saj v aktualni rundi ni vstajanja od mrtvih in lahko iz groba le spremljaš, kaj počno sotrpini. Premikanje je zvečine počasno, v čepe in za zakloni, kajti če se podvizaš, se z zvokom oznanjaš okolici. Sovrag te toliko laže zazna, če prisluškuje kakor Joel v kampanji (ta batmanski detektivski čut omejuje merilnik, ki se polni počasi). Tovarišem je moč nasprotnika obelodaniti tako, da ga označiš, kar seveda velja tudi zanje.

Smisel multija je v ekipnem trudu, saj slave željni posamezniki hitro umrejo, in v igri mačke z mišjo. Bolje kot poznaš prizorišča in boljšo opremo ter veščine kot imaš na podlagi zbranih izkušenj (boljša orožja, samodejni zum, obvestilo, ko te nekdo označi), več možnosti imaš, da boš na koncu stal med preživelimi. Prav tako šteje 'poklic', odvisen od s sabo vzete robe. Vnaprej pripravljeni so štirje, se pravi jurišnik, ostrostrelec, pomagač in prikritež, a si lahko namešaš svojega.

Nabrane zaloge po koncu takisto vlagaš v preživetje svojega navideznega klana, ki je poln zmahanih civilistov, kar traja dvanajst tednov in nato jovo na novo. To je šminka brez neke otipljive vrednosti, prispeva pa k vzdušju, ki je kakor v kampanji polno brezupa. To je eden od glavnih adutov igre, ki je v prejšnji številki na podlagi samotarstva dobila nedoločljivo oceno 86/7. (7/8 je bil za spraskat stran! Saj ne.)



Joel in Ellie združi usoda, a ne gre za sladkobno štorijo o očetu, ki dobi novo hčer, in mladenki, ki se lahko opre na odraslega. Si videl konec? Ajej ...

Kdo je pravi predator?

Klasične zabave v tem multiju ne išči, saj je izkušnja preveč surova in realistična. Vse preveva brezciljnost življenja v svetu ugašajoče civilizacije, kjer je človek človeku pretežno le še volk. Naj sem ubijal ali bil ubit, zamorjenost je bila tik za vogalom in radosti malo. Občutek spomni na Aliens vs. Predator, a z dosti manj adrenalinskega vznemirjenja.

So pa tudi bolj tehnične zamere. Frakciji se po opremi in sposobnostih ne razlikujeta, vsaj zaenkrat ne moreš igrati z okuženci in način udejstvovanja je pravzaprav le en. Našteto je za razgibanost konkreten minus in zdi se mi, da se igranje prehitro pomakne v preučevanje detajlov. Če ti kaj drobnega ne sede, je to lahko že problem, saj ni alternative. Isto velja za karte, izrezane iz puščavniških prizorišč, kot sta predmestni labirint in jez z dvignjeno ploščadjo. Sestavljene so kar raznoliko, z notranjimi prostori, dvorišči in pobočji, a jih je le sedem in so za osem igralcev ter časovno omejitev dveh minut nekoliko prevelike.

Pod črto je večigralstvo v The Last of Us dokaj izvirno in s taktičnega stališča zanimivo. A zmanjka mu vsebine, kar kanijo izboljšati z DLCjem, vendar ta ne bo zastonj. Končna ocena The Last of Us je zato ... **87**

gamescom

Celebrate the games!

Köln, 21.-25.08.2013

Gamescom v Kölnu je največji svetovni sejem interaktivnih iger in zabave. Obiskovalci se boste lahko seznanili z najnovejšimi novostmi najrazličnejših iger in jih tudi preizkusili, se seznanili z otroškimi igračami in izdelki na baterijski pogon, elektronskimi igračami, najrazličnejšimi animacijami, filmi, strojno opremo, mediji, telekomunikacije…

največji svetovni sejem interaktivnih iger in zabave

za 235€ - 6 dni

REZERVACIJE SPREJEMAMO DO 25.6.2013

PROGRAM - KÖLN, 21. - 25. 08. 2013

1. DAN: /torek, 20.8.2013/ Odhod iz Novega mesta ob 22.00, iz Ljubljane ob 23.00. Vožnja skozi Karavanški predor na Koroško, nato nadaljevanje vožnje s krajšimi postanki skozi Nemčijo, mimo Munchna do Frankfurta in naprej v Köln.

2. DAN: /sreda, 21.8.2013/ Po prihodu popoldanski orientacijski ogled mesta z avtobusom: katedrala Dom, cerkev sv. Martina, mestna hiša, bazilika sv. Gereona... Sledi nastanitev v hotelu 3*** in nočitev.

3. DAN: /četrtek, 22.8.2013/ Po zajtrku vožnja na sejmišče in celodnevni ogled sejma. Nočitev.

4. DAN: /petek, 23.8.2013/ Po zajtrku vožnja na sejmišče in celodnevni ogled sejma. Nočitev.

5. DAN: /sobota, 24.8.2013/ Po zajtrku po želji še obisk sejma in v zgodnjih popoldanskih urah povratek po isti poti proti domu.

6. DAN: /nedelja, 25.8.2013/ Prihod v Slovenijo v dopoldanskih urah.

CENA VKLJUČUJE: avtobusni prevoz na navedeni relaciji, cestne takse in parkirnine, stroške 2 šoferjev, 4 nočitve z zajtrkom v hotelu 3*** v dvoposteljnih ali triposteljnih sobah, 25 km od centra Kölna, oglede (brez vstopnin), vodenje, osnovno nezgodno zavarovanje, DDV in organizacijo potovanja.

DOPLAČILA: - 1/1 soba 60 EUR, sejemska vstopnica dnevna od 11-15 EUR, študentska od 6,5 do 10 EUR.
Dodaten dan: 45 EUR (40 oseb), 50 EUR (35 oseb), 55 EUR (30 oseb), 60 EUR (25 oseb), 65 EUR (20 oseb)
Končna cena bo določena na podlagi dogovora glede števila udeležencev in morebitnih dodatnih storitev.

Kompas Novo mesto d.o.o., Novi trg 10, 8000 Novo mesto **tel.: +386 7 393 15 20, kompas.nm@siol.net**

KOMPAS NOVO MESTO
www.kompas-nm.si

nagradna igra:

Kateri dan v mesecu izhaja revija Joker? ____________

Prijavnico pošljite na Kompas Novo mesto (kompas.nm@siol.net). Izmed prijavnic bomo izžrebali nagrajenca, ki mu bomo podarili letno naročnino na revijo Joker.

prijavnica:

ime in priimek: ____________

naslov: ____________

e-pošta: ____________

telefonska številka: ____________

Prijave sprejemamo na kompas.nm@siol.net ali na telefon 07/393 1 520. Ob prijavi plačate 30 EUR rezervacije, ostalo možno v mesečnih obrokih najpozneje do 14.8.2013

KINGDOM RUSH: FRONTIERS

Če me vprašajo, katero postavljanje stolpičev – tower defense za mobilije je najboljše, mi ni treba razmišljati. Tistim, ki jim dogaja sodobna vojaška tematika, svetujem odlični Fieldrunners 2 (Joker 232, 88), ljubiteljem srednjeveške fantazije pa Kingdom Rush (J232, 84). Odslej tudi njegovo nadaljevanje Frontiers, čeprav ga malo preveč zanese v smer spektakla.



Na koncu nekaterih stopenj prilomastijo šefi, kakršen je ta puščavski džin. Če stolpičev nimaš dobro razpostavljenih, ti kar hitro demolirajo ves trud.

Naše ljudsko kraljestvo ogrožajo kuščarski sovragi, zato se podamo v napad na njihovo trdnjavo, od koder jih nadzira neki neznanec. To pomeni petnajst linearno nanizanih stopenj, koder kot prej dajemo stolpiče na vnaprej določene točke. Izbira je znana iz enice: lokostrelska gnezda, coprniške utrdbice, topniške baterije in garnizoni s soldati. Novosti se skrivajo v nadgradnjah, ki so nekoliko drugačne in jih je več. Prav tako so tu številčnejši elementi na prizoriščih, recimo vnaprejšnje bajtice, iz katerih za plačilo kličemo dodatne bojevnike, in zmaj, ki naključno onesposablja zgradbe. Opazni so takisto heroji, ki se krepijo in v valovih prihajajočim kanaljam zavdajajo s specialnimi veščinami. Konanski barbar nadnje pošilja vepre, morilka jih ubija iz senc. Znova sproti nabiramo kristale, s katerimi kupujemo dodatno robo – dinamit, ledene granate, življenjske srčke, ekstra zlato. Ne prejemamo jih malo, a če smo pri denarju, lahko za nesramnejše količine plačamo v Ištacuni.
Ti predmeti gredo v velikih količinah pri mojstrskih izzivih, kjer na stopnjah veljajo nova pravila – brez heroja, le določene nadgradnje in podobno. So orenk težki, saj je treba natančno ugotoviti, kakšen stolp kam kdaj sodi, in v precejšnjem nasprotju s kampanjo, kjer je najvišja zahtevnost nižja kot v enici. Glavni krivec za to je škratovska artilerija, ki se lahko razvije v ognjeni bat in nekam rutinsko sežiga talne sovrage. Nasprotnikov je resda dosti več vrst, med njimi celo zergovski tipalkarji, in so nadmočno animirani, tako kot je lepega risankastega videza vse ostalo. A razen videza nimajo posebnih sposobnosti, niti ni konkurenčnih junakov. Za 2,39 evra na iphonu in dobre 4 evre na ipadu bi pričakoval nekoliko več, morda celo večigralstvo.
Po drugi strani pa je Frontiers kakor prvenec elegantna izpeljanka klasične osnove. Česa novega ne pričakuj, a če se ti lušta solidnega tower defensa, ne moreš zgrešiti. **79** ***Sneti***

Ironhide Games ● iOS



Zamerim, da so nekatere stopnje izpeljane iz tistih v enici. Res pa je, da skriptani dogodki prizorišča včasih preoblikujejo, s čimer nastane nova pot.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Ena najstarejših Nintendovih ikon je rogovilasti gorilež Donkey Kong, ki je že nastopil v par vrhunskih platformskih igrah. Nazadnje pred dvema letoma in pol v Donkey Kong Country Returns na wiiju (Joker 209, 88), ki je sedaj našla pot v roke. Če se ne obešam na žanrsko klasičnost, osnovno igro stežka bolj pohvalim. Kot Donkey, ki ima na ramenih nečaka Diddyja, na devetdelnem tropskem otoku tečemo z leve proti desni, nabiramo banane in se trudimo ne zvaliti z debelo ritjo v prepade. S taisto skačemo vudujskim tečnobam po beticah, mečemo sode, pobiramo skrite kose sestavljank, jezdimo nosoroga, se furamo z rudniškim vozičkom ... Nivojev ne izbiramo zmerom linearno in nanje lahko jemljemo za nabrani denar kupljene bonuse, kot je papiga, ki nas opozarja na tajne.



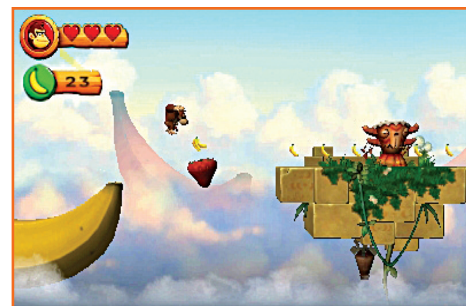
Spočetka je močna svetla karibska tematika, pozneje pa se marsikateri nivo stemni. Na plan pridejo novi sovražniki, ki nadomestijo blentave gusarje.

Morda si misliš, da gre za rimejk rimejka, se pravi izvirnega DKC za SNES iz sredine devetdesetih. A je povezav presenetljivo malo. Žal so na ta rovaš izostale stopnje s plavanjem in svobodno menjavanje med Donkeyjem in Diddyjem. So pa zato dodani drugi prijemi, od odličnih šefov z lepo načrtovanimi vzorci (bravo, Retro Studios!) prek izletov v ozadje do skrivanja pred valovi, ki krušijo invaderske zaščite, gašenja ognjenih totemov in fizike, ki naredi skoke nepredvidljive.
DKCR za wii slovi kot ena težjih platformijad, kar inačica za 3DS omili s tem, da ti da na izbiro novo, nižjo težavnost s srčkom moči več in cenejšo robo v štacuni. Izziva je še zmerom dosti, le da bo za večino obvladljivejši. Mazohisti lahko še vedno izberejo prvotno in gredo po koncu, ki je pri ne pretirano natančnem iskanju skrivnosti odmaknjen dobrih petnajst ur, v 'mirror mode'. Tu so svetovi prezrcaljeni, nimaš Diddyja in si obsojen na srček energije manj.



Tako kot v Rayman Origins platformanje razgiba letenje z nabrito raketo. Frči sama, ti pa ji z dodajanjem plina zapoveduješ, koliko naj se dvigne.

Plusa sta nadalje dober stereoskopski vtis in preciznejši nadzor, ki je sceloma gumbarski in ne zahteva migljanja s kontrolerjem kot na wiiju. Dodali so nov svet med oblaki, ki je kakovosten, a se žal ne zaključi z županom in se je treba do njega prebiti tako, da odkleneš vse dodatne stopnje ?-K, to pa storiš le tako, da pobereš vse skrite črke K-O-N-G na slehernem prejšnjem nivoju. Trd oreh? Oja. Dobra novica je, da so obdržali večigralstvo za dva, kjer je eden Donkey in drugi zdaj od njega ločeni Diddy.



Dodatni, oblačni svet, lasten tejle novi inačici za 3DS, je fajn. Ni pa neka ultimativna nagrada za tiste spretneže, ki so ga odklenili z mnogo truda.

Je pa res, da za ta hec potrebuješ dva 3DSa in dva modula, saj ni download playa, grr. Takisto naslov grafično ni več tako pisan kot na wiiju in se občasno malce zatika, kar zna zmotiti kak skok. Dočim je manjši zaslon pri nekaterih glavarskih obračunih ovira, saj se kamera potegne nazaj tako kot na wiiju in je Kong celo na XLu le skupek pikslov.
Vendarle je bilanca dobrega in slabega močno na strani prvega. Lastnikom wiijeve verzije, ki niso njeni nori ljubitelji, 3DSove niti ni treba kupovati, saj novosti niso blazne. Če si pak še brez tega špila in imaš rad zahtevnejše ploščade, ti ga priporočam z opičjim navdušenjem na frisu. **88** ***Sneti***

Nintendo ● 3DS



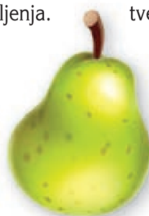
Nemalokrat o arkadnih puzlah odloča fizika, medtem ko Donkeyja in Diddyja objekti iz sprednje ravni odfedrajo na zadnjo, kjer so skrivnosti.

Animal Crossing: New Leaf



Za devetimi gorami in devetimi vodami je vasica, menda ji zaradi prijaznih domačinov pravijo Živalski log. Drevje se šibi od sočnih sadov, morje šumi doli ob klifih, naokrog letajo metulji. Na prelomu tisočletja je mimo zaneslo dvonogega lastnika gamecuba. Namesto da bi s puško sejal smrt in razdejanje, se je mirno vselil v kočo. Spletel je stike s sosedi, sadjaril in ribaril, izkopaval fosile in rudnine. Čas mu je tekel po sončni uri, zato se je vsak dan vračal po opravkih, hiška pa je rasla in se polnila z najrazličnejšim pohištvom. Ko je užil vse, kar se je dalo, je odšel in lepo izkušnjo zaklenil v srce. A vas ga ni pozabila. Razvila se je in okrepila, da bi ga leta 2006 privabila na prenosno konzolico DS. Zaradi spletnega bratenja z drugimi mesti je bilo bivanje tu še lepše. In še sedem let je minilo, da je čudovita naselbina na 3DSu znova odprla vrata sladkostim navideznega življenja.

Topli kraji



Prišleka sprejmejo z vsemi častmi in ga takoj povzdignejo na mesto župana. Čeprav spet zasede skromno kajžo in njegova vloga ni zares strateška, ima vseeno vpliv na krajevni utrip. Z odloki lahko spreminja delovni čas trgovin, privije cene ali aktivira ljudstvo, da neguje gredice in cvetje. Predvsem pa bogati okoliš z mostovi, vodometi, klopmi, šotoriščem in ostalimi javnimi dobrinami.
Ker prebivalci ne poznajo davkov, mora župan večino poplačati z lastnimi sredstvi. Da prodaja pridelkov in ulova ne bi bila prehuda tlaka, se je vas odprla svetu na več novih načinov. Navezala je stalno plovno linijo do otoka, polnega tropske prirode, ki doma nanese goldinar in pol. Župan tu z užitkom zakoplje palce v topli pesek in je zadovoljen, da more na otoku ob pomoči wifija srečevati naključne popotnike z vsega sveta. Ti prihajajo in odhajajo kot v zmenkarijah na slepo. Z družabnejšimi se je mogoče lotiti katere od malih iger, ki ponudijo turnirsko ribičijo, lovljenje žužkov in ostale vsakdanje spretnosti. Ker niso prav razburljive, posebne zagretosti pri obiskovalcih ni. Zato so življenja nekako vzporedna, a kljub temu se najde kdo, ki je pripravljen izmenjati prijateljske kode in priti na pravi obisk.

Lunine mene



Vsakega neznanca sicer ni vabiti v goste, saj se lahko izkaže za kradljivo srako ali slona, ki vse potaca. Župan je zato vesel novega, varnega načina za spletno špeganje na tuje. Kak teden po vselitvi je nakupovalna ulica bogatejša za spalni studio, kjer obratuje vzporedni sistem sanjskih kod. Le uleči se je treba na posteljo, vpisati cifro želenega mesta in se v duhu prežarčiti tja. Sanjači lahko prosto uganjajo skoraj vse, kar jim srce poželi, vključno z vizitami hiš tamkajšnjih veljakov.

Ker gre le za sen, ni mogoče ničesar vzeti s sabo, prav tako se učinki v pravem mestu ne poznajo. V sanjskih bukvah so posebej dobro zapisani kraji z daljne Japonske, ki znajo biti živi muzeji, urbanistične umetnine in celo srhljivke. Je pa pri tem interakcija zelo enosmerna, zato se svetova sanj in resničnosti premalo prepletata. Dobro bi del premišljen način za pošiljanje sanjskih sporočil, vsaj prek oglasne deske.
Sanje so navdihujoče, a še lepše je med budnostjo. Po počasnem prevzemu poslov se kmalu dogaja dovolj, da zaselek zadiha s polnimi pljuči. Oglasijo se popotni mešetarji in vedeževalka, odpirajo se nove trgovinice ter krčme. Dotok novosti je vezan na čas ali napredek, marsikaj pa je tudi naključno. Pridobitve razširijo odtenke vaškega življenja in barvajo vzdušje.
Tu imajo posebno vlogo živalski vaščani. Dušice so sicer umetne, a značajsko raznolike in se priljubijo, kot bi mignil. Poleg tega, da vasici dajejo smisel, je njihova nepredvidljivost eden od razlogov, da župan z njimi res zaživi. Vabijo ga na obisk in k igranju skrivalnic, ga prosijo za usluge in z njim izmenjavajo predmete, ki jih naokrog kroži na stotine. Tako se je že zgodila menjava rubina za prepotrebno straniščno školjko, nekdo pa mu je tudi prodal svojo prepoteno srajco. Pri tem gre okrcati le staromodno rokovanje in ogledovanje pridobitev, sploh ob tako ozkih žepih.

Ležanje na plaži



Županovi dnevi se prevesijo v tedne in ti v mesece, pa vse skrivnosti še niso izčrpane. Ko se vrača med ljube kočice in drevje, subtilne novosti lepo dopolnijo tisto znano občutje, po katerih je vas znana že od vsega začetka. Pastoralna idila ne streže želji po strukturiranih stopnjah in jedrnem napredku. Lahko bi se sicer podal v divje pridobitništvo in gineval kot v rudniku soli. A na ta način bi zgrešil bistvo. Od življenja ni pričakovati, da se bo povsem pokoravalo načrtom. Zato se mu je bolje prepustiti in brez togih obvez uživati v vsakem dnevu posebej. Včasih je za srečo dovolj, da se v vejah zasvetlika popoln sad, da se po utrganem oblaku pokaže mavrica ali da zagodejo prvi poletni škržati. In hkrati je ta mili dol najbrž edini kraj na svetu, kjer črna plavut v plitvini ni razlog za preplah, temveč za veselje. Kajti to Animal Crossing je. Doza veselja v žepu in nenavadno živ, zasvojljiv, že skoraj transcendenčen oddih od resničnosti.

89 *Navi duha rože in sanjari o drevesih, na katerih rastejo cekini.*
3DS **Nintendo**



Ljubimkanja in družine ni. A se je s soljudmi vseeno fino valjati po postelji. Znak, da gre za sanje, je pižama. Pozorni upravitelji mislijo na to in obiskovalcem pripravijo oblačila.





Če vaščani že ne prispevajo, pridejo vsaj na otvoritev končanih projektov. Vize za otok nimajo, zato pa lahko gredo tja človeški obiskovalci v mestu. V čolniču je prostora za štiri.



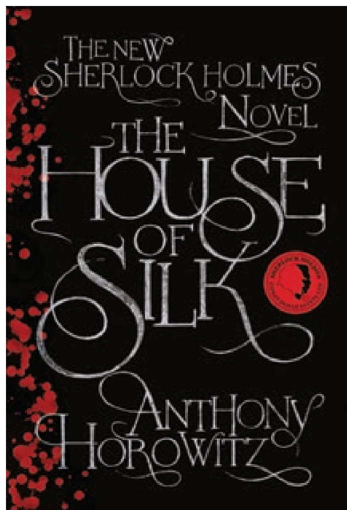


Pri otoških srečanjih hiter vtis napravi izkaznica z datumom vselitve, nagradnimi značkami in sanjsko kodo. Čvek je zaradi tipkljanja jednrat, dopolnijo ga odklenljive čustvene grimase.



Anthony Horowitz: SVILENA HIŠA

Minilo je več kot osemdeset let, odkar se je Arthur Conan Doyle pridružil večni žurki legendarnih pisateljev v onstranstvu, njegov znameniti detektiv Sherlock Holmes pa je še vedno nadvse priljubljen. Morda celo bolj kot kdaj prej, saj so prav v zadnjih letih – zaradi pomanjkanja izvirnih idej? – posneli dosti filmov in TV-serij s šerlokovsko tematiko.



Doylov opus Sherlockovih prigod je velik zalogaj, sestavljen iz 56 kratkih zgodb in štirih romanov. Kasneje so bistroumnega detektiva in njegovega pomočnika doktorja Watsona za raznožanrske literarne umotvore porabili še mnogi poklicni in amaterski pisci. (Več o pisatelju in detektivu preberite v Jokerju 198 ali na stranki pod id-cifro 7140). Pred dvema letoma pa se je prvič zgodilo, da je komu dala žegen uradna organizacija, ki skrbi za zapuščino Conana Doyla. Pridobil ga je Britanec Anthony Horowitz, ki je zaslovel z mladinskimi špijonskimi knjigami in je za televizijo prirejal zgodbe drugega knjižnega veledetektiva, Hercula Poirota pisateljice Agathe Christie.

Zgodba njegove The House of Silk se začne z ostarelim Watsonom na pragu smrti, ki si želi olajšati dušo s tem, da na papir prelije primer, ki je bil "doslej preveč pretresljiv za razkritje." Zaklene ga v odvetnikov sef s pogojem, da ga lahko odprejo šele čez sto let. Tako bralec skozi njegove spomine vstopi v pustolovščino z začetka Sherlockove kariere, v leto 1890. V Hiši svile se prepletata dva primera. Prvi se na parniku pelje čez ocean, kjer v ZDA irska tolpa ukrade dragocene umetnine, zato jo naluknjajo. V iskanju maščevanja se zgodba preseli nazaj v Anglijo, kjer se poveže z drugo nitjo pripovedi, ko enega od Sherlockovih revnih otroških pomagačev z ulice najdejo umorjenega s koščkom svile v roki.

Horowitz je naštudiral Doylov opus in se potrudil zadeti viktorijanski jezik ter vzdušje. Velikokrat se spusti v podrobnosti in se navezuje na slavne primere ter osebe iz Sherlockovih zgodb, včasih kar malo na silo. Pojavi se celo detektivov največji sovražnik, profesor Moriarty, ki tokrat skuša pomagati, saj se v Svileni hiši dogajajo stvari, ob katerih se zgrozi še tako zakrknjen kriminalec. Doyle mu tako dobrohotne vloge bržda ne bi namenil. Watson skozi Horowitzove besede na trenutke brez potrebe opravičuje Sherlockovo obnašanje, denimo podcenjevanje inšpektorja Lestrada, kar že malo smrdi po vtikanju v Doylove karakterizacije osrednjih likov.

Seveda je pisanje Sherlockove zgodbe v izvirnem tonu težko in včasih se začuti, da gre za oponašanje. Saj zgodba je zanimiva, a vživetje je predvsem za šerlokovske gorečneže marsikdaj težko, tudi zaradi nekaterih faktografskih napak. Tudi razplet in skrivnost Svilnate hiše sta sodobni, bolj primerni za holivudsko franšizo kot za spoštovanja vreden dodatek Doylovemu opusu. A če nisi prevelik šerlokianski čistun, te bo zgodba zadovoljivo gnala do razkritja, kaj za vraga se dogaja v Svileni hiši.

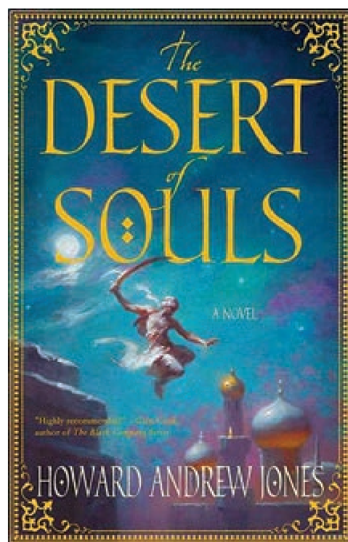
Štorija je letos v skrajšani različici izšla v zbirki Izbrani romani 19 Readers Digesta pri Mladinski knjigi. Za kako tretjino okleščeni slovenski prevod Mira Mraka napetost in tempo zgodbe kvečjemu malo zviša. Opuščene so podrobnosti in dolgovezni opisi, ki za zaplet in razplet niso ključne. Seveda pa arhaično angleško izrazje in natančnejše besedno slikanje Britanije izpred dobrih sto let v izvirniku omogoča boljšo potopitev v megleno londonsko vzdušje, ki Sherlockovim zgodbam od vekomaj daje poseben čar. ***Šerlok***

Howard Andrew Jones: THE DESERT OF SOULS, THE BONES OF THE OLD ONES, THE WATERS OF ETERNITY

Začarane svetilke, zombiji in čudežni kljuki, ki odpirata vrata v deželo džinov, imajo močan prizven Šeherezadinih pustolovščin. A so le zrno peska v širni puščavi, ki se razprostira v fantazijskih romanih Desert of Souls in Bones of the Old Ones ter v zbirki kratkih avantur Waters of Eternity.

Asim, pripovedovalec teh arabskih epov, je kapetan straže, ki se z učenjaškim kolegom Dabirjem odpravi na lov za zlobnim coprnikom. Ta je namreč sunil magična artefakta, s katerima kani priklicati puščavo duš in zravnati prestolnico kraljestva s tlemi. Glavna junaka, ki se prelevita v muslimanski različici Indiana Jonesa, se tako podata na eksotična potovanja. Na njih se soočata s fantastičnimi pripetljaji, se borita proti novim in močnejšim sovražnikom ter rešujeta bodisi kraljestvo, bodisi domače selo, ki ga nadnaravne sile pestijo zlasti v kratkih zgodbah.

Všečna plat bukev je slikoviti slog pisanja, ki v glavne like in okolico vdihne življenje. Žal so stranski liki nekoliko zanemarjeni, saj je največ dela šlo v premetenega Dabirja in bojevniškega Asima, ki se mnenjsko nemalokrat razhajata. Slednji se v prvi knjigi in kratkih zgodbah, ki beležijo orientalska junaštva med Puščavo in Kostmi, znajde v senci učenjaka. Dabir je namreč tisti, ki kuje načrte, dočim kapetan pooseblja slepo vdanost, zaradi česar večkrat izpade šibkejše pameti. V Bones of the Old Ones se to spremeni, kajti odločilne trenutke zaznamuje vojakova hrabrost in preračunljivost. A čeprav sta si lika glede mišic in ostrega uma nasprotna, ju na potovanjih druži bratsko zavezništvo.



Tako s skupnimi močmi koljeta hudičeve opice, se spopadata z ašašini in ledenimi duhovi ter po vzoru Perzijskega princa rešujeta nemočni princesi, ki se v obeh romanih znajdeta v coprniških škripcih. Razvajena Sabirah v enici je zavoljo klišejske preobleke banalna, saj kljub romantičnim zapletom ne prispeva k razvoju zgodbe. Najya pa je v nadaljevanju skrbneje, z namenom ustvarjen lik, okoli katerega se gradi dogajanje. Avtor je napredoval, saj je odpravil motečo obilico priročnih slučajev iz prve knjige, ki je junake brez večjega naprezanja rešila iz marsikatere zagate.

Akcijsko nabite arabske pripovedi še ni konec, toda na nadaljevanje bo treba počakati. Vmes si lahko privoščite knjige za namizno RPG-igro Pathfinder, za katero je spisal dva romana. Enega je že objavil, drugi izide konec leta. ***Kimoko***

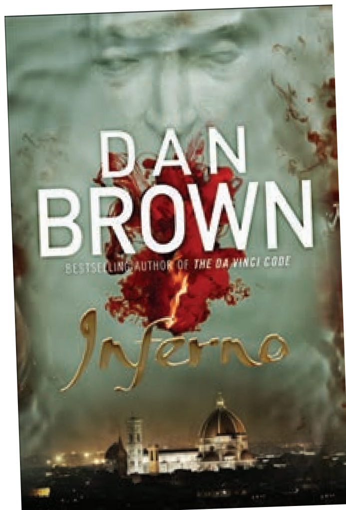
Žiga Žigon: BELUGE

Žiga Žigon je novo ime na slovenskem pisateljskem svodu. Njegovo prvo delo, znanstvenofantastični roman Beluge, je zato presenetljivo konkreten zalogaj. Knjiga se kot tipična ZF-srhljivka, v kateri vesoljci ugrabijo kup ljudi, med njimi Frenka, ki pripoveduje iz prve osebe. Na njih izvajajo poskuse, a se pobu uspe osvoboditi, nakar dojame, da stvari niso tako črno-bele. Beluge, kot je poimenoval nezemljane, niso hladnokrvni ubijalci, marveč gre za spopad med našo in njihovo vrsto, ki ima širše razsežnosti. Zakuhali smo ga ljudje v prihodnosti, kamor je Frenka in prijatelje ponesel časovni stroj. Ne le to, Beluge so le izvajalci, ki se pokoravajo ukazom nekoga drugega. Kako daleč v ozadje gredo nitke manipulacije?

Po eni strani je hvale vredno, da je izšel nov prispevek k slovenski ZF, ki je še vedno močno podhranjena. Tudi temelj zgodbe je soliden. Hkrati pa Beluge trpijo za tipično otroško boleznijo mladega avtorja in neizkušene založbe – zmedenim pisanjem. Ne glede na to, da gre za debitantsko delo, je slog okoren in naphan z okrasnimi pridevki ter mašili. Za povrh je tempo, če si izposodim Žigov slog, aritmičen kot nadušni zajec s srčno napako in prekratko nogo, ki beži pred pobesnelim krdelom steklih psov na adrenalinskem tripu. Nekatera poglavja, ki so polna akcije, so kot epizode Dragonballa Z: ves čas nekaj leti po zraku, stalno se tepejo, a zgodi se komaj kaj. Nakar po silni akciji, ki ne štedi s telesnimi tekočinami, pride naiven konec, podoben filmski upodobitvi Burroughsovega Johna Carterja. Za šlamastiko ni odgovoren le avtor, marveč tudi literarni urednik, ki mora s pisateljem sodelovati in mu biti mentor ter kritik. Tega v slovenskem založništvu že kritično primanjkuje.

Žigon ima potencial za dobrega pisca, saj ima smisel za večplastnost zgodbe in bombastično akcijo. Vendar z Belugami to nikakor še ni. ***Quattro***





Po peklu brez Vergila

Marketinški stroj nas prepričuje, da je izid vsake nove knjige Dana Browna praznik za bralce. Quattro sumi, da je bolj praznik za založnika. Omisli si jo vseeno.

Treba je priznati, da je Dan Brown po prodajnih številkah v samem vrhu. Zgolj Da Vincijeve šifre so prodali več kot 80 milijonov izvodov, skupna naklada njegovih romanov pa presega dvesto milijonov. Toda njegovo pisanje ni umetniški presežek, marveč je bolj primerljiv s poletnimi filmskimi hiti, ob katerih goltaš kokice in srebaš hladno ogljikovo kislino. Literatura za na plažo, ko pošlješ možgane na dopust.

Profesorju pamet odpove

Še preden je sedel za tipkovnico, je Dan povedal, da ga že lep čas mika globočina Božanske komedije in da ji bo posvetil naslednji roman. Temu primerno se večina Inferna dogaja v Firencah, kjer profesorja Roberta Langdona srečamo v nič kaj zavidljivem položaju. Ranjen in z izgubo spomina se zateče v bolnišnico. Za povrh ga muči vizija ženske s srebrnimi lasmi, ki ga poziva, naj išče in najde, preden bo prepozno. Langdonu na pomoč priskoči čedna in genialna zdravnica Sienna Brooks, ki jo zanima predvsem to, kakšen čuden artefakt je profesor prinesel s sabo. Izkaže se, da gre za projektor, ki prikazuje Botticellijevo Karto pekla. Takega s čudnimi nenatančnostmi! To ju požene na lov za raztresenimi namigi, ves čas pa jima je za petami taktična ekipa skrivnostnega Konzorcija, ki mu je Langdon nehote prekrižal načrte. Za razliko od ostalih knjig se tokrat simbolog + umetnostni zgodovinar ne spopada z uveljavljenimi skrivnimi združbami, marveč z običajnimi plačanci, ki bogatašem za visoke vsote nudijo 'določene usluge.' Njihova tokratna stranka pa je nezdravo obsedena z Dantejem...


Za promocijo Inferna je Dan Brown v Londonu pripravil predavanje kar v prostorih tamkajšnje prostozidarske lože. Gospod ima zveze.

Razglednica Firenc

Brownove kriminalke se striktno držijo koncepta 'lova za zakladom' in Inferno ni izjema. Ob tem bralcu postreže z izčrpnim, domala enciklopedičnim znanjem o kulturni bogatosti Firenc – mesta, manjšega od Ljubljane, a s četrtino več prebivalstva. In Dantejevega rojstnega kraja, iz katerega so ga leta 1301 izgnali. Benetke in kasneje Carigrad, kjer se tokratni vrtiljak konča, tolikšne pozornosti nista deležna. Vendarle Inferno z lahkoto prevzame naloge turističnega vodnika in za marsikaterega turista jih tudi bo, ko se bo sprehajal po parku Boboli in iskal skrivni prehod do Stare palače, kjer bo nujno treba najti karto Armenije. Enako, kot sta to počeli Šifra ter Angeli in demoni. Nemara celo preveč, kajti na ta račun tokrat vidno trpi zgodba. Več kot sto poglavij je bolj kot s štorijo naphanih s fakti in faktoidi. Skoraj bi upal reči, da ji Dan ni posvetil dosti pozornosti. Kar ne moreš verjeti, da bi ranjeni profesor z amnezijo in dohtarica, naj bosta še tako pametna, mogla toliko časa brez težav uhajati elitnim najemnikom, ki imajo za povrh v žepu policijo in kompleten nadzor nad internetom.


Čudovita Vasarijeva stropna poslikava v Dvorani petstotih Stare palače v Firencah je narejena na platno. Nad njo je, jasno, skrivni prehod.

Nadalje se pisatelj zateče k cenenemu triku, ko bralcu podatke namenoma prikriva. Oziroma razkrije samo toliko, da nadaljuješ z branjem, ker hočeš končno izvedeti, kaj ima ta ali oni za bregom. Pri tem je nekonsistenten – Langdon je Wikipedija na dveh nogah, ki ves čas bruha iz sebe informacije, v naslednjem trenutku pa se zagonetno smeji, ker je nekaj izgruntal, a bo to povedal šele čez tri poglavja. Nakar je tu 'šokantni' zaključek. Sori, Dan, igral sem Mass Effect, in to, da za glavno finto svoje knjige uporabiš eno od stranskih, a vplivnih zgodb v dotičnem špilu, ti ne more biti v čast.

Celokupno moram reči, da me je Inferno razočaral. Navsezadnje spada med pustolovske romane oziroma kriminalke. Umetnostna zgodovina je bila tista presežna vrednost, zaradi katerega je bilo Brownova drugače dokaj povprečna dela vredno vzeti v roke.

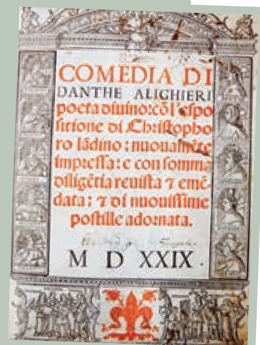
Tokrat pa sta vlogi zamenjani. Inferno kakovostno ne dosega Angelov, še manj Izgubljeni simbol. Nemara je italijanski poet preveč stopil v glavo tudi pisatelju. Na slovenski prevod bomo morali počakati do novembra. Bržkone za našega prevajalca ni bilo mesta v bunkerju, kamor so za dva meseca osamili enajsterico nesrečnikov, da je lahko knjiga izšla simultano v vseh večjih svetovnih jezikih.

Božanska komedija

Epska Dantejeva pesnitev, spisana v drugem desetletju 14. stoletja, ni komedija, marveč resen izdelek. Štos je v tem, da so v srednjeveški Italiji pisano besedo lepo po starogrško delili na tragedije, ki so bile zapisane v latinščini, kot sta jo govorila plemstvo in kler, dočim so komedije veljale za zabavo širokih množic in bile zategadelj izvajane v narečju plebsa. Ker je Alighieri hotel svoje delo ponuditi ravno slednjim, je pesnitev spisal v florentinskem narečju – to pa je postalo podlaga za moderni italijanski jezik.

Sprva je delo bilo znano le kot Komedija, pridevnik 'božanska' je zraven obesil drugi veliki italijanski pesnik Bocaccio, pisec Dekamerona. Ne zaman, kajti v njem se je Dante prvoosebno sprehajal po treh ravneh onostranstva: peklu, vicah in nebesih. Vso pesnitev sestavlja sto spevov. Po 33 jih pripada vsaki ravni, v uvodnem pa poet zaide v gozdu, kjer najde peklenska vrata. Na popotovanju ni sam: v peklu in vicah mu družbo dela rimski pesnik Vergil, dočim v nebesih, kamor kot pogan ne sme, njegovo vlogo prevzame pesnikova neuslišana ljubezen Beatrice.

Ob izidu je bila pesnitev nadvse politična, saj je komentirala takratne razmere na Apeninskem polotoku, a jo je Vatikan hitro vzel za svojo. Kako je ne bi, ko pa je slikala zares globoko in podrobno sliko peklenskih muk ter odrešenja v nebesih. Ta je v glavah kristjanov zakoreninjena še danes, skozi stoletja pa je navdihovala premnoge umetnike, od Botticellija do razvijalcev iger. Prav Visceralov špil Dante's Inferno je prenekateremu našemu bralcu odstrl tančico s te pomembne pesnitve. Ker si je z zgodbo privoščil veliko svobode, lahko le upam, da bo nekoč, ko bo starejši, v roke pograbil še pravo stvar. Prej niti ni treba, kajti Dante spada med avtorje, ki jih odrasel dojameš precej drugače.



WORLD WAR Z

Tak je naziv solidnega zombijaškega romana Maxa Brooksa, o katerem sem pisal v črkožerju januarskega Jokerja. Skozi spomine napisana knjiga je učinkovita zato, ker se ne ubada toliko s hodečimi mrtveci, temveč s tem, kaj taka nevarnost stori naši na videz tako trdni družbi. Tako kot v Cormickovih bukvah ne veš, kdo je hujši: ljudje ali pošasti.



V knjigi se svet totalno preoblikuje, saj zombiji sprožijo preureditve držav in svetovnega reda. Film je sladkobna družinska drama, ki se tega komaj dotakne.

Istoimenski film te lekcije ni vzel. Pravzaprav ima s knjigo tako malo skupnega, da si ne zasluži niti varovalke v slogu 'Based on ...'. Iz pripovedi vzame zasnovo, da se zgodi okužba in se je treba braniti pred krvoločnimi kadavri, plus par lokacij in zamisli. Ostalo zavrže in pod žaromete postavi ameriško družino, ki se ji hoče oče (Brad Pitt) posvetiti ravno tedaj, ko začno okoli dirjati popadljivi zombakeljni. Ker je bil tip mofo pri Združenih narodih, ga ti pošljejo na okrog sveta, da bi našel zdravilo. Nikjer ni dosti bolje kot v ZDA, po katerih se valijo trume gnilobnežev – celo v Izraelu, ki čepi za varnostnim židom, ee, zidom. Še malo več plapolanja zastave z Davidovo zvezdo in mislil bi, da gledam domoljubni program na Jerusalem TV. Brad Pitt hodi okoli, strelja zombije, povezuje očitne točke in kliče ženo ter hčerki, za katere se žrtvuje. Je pač pravi ameriški junak, prototip rešitelja s puško v roki in vrednotami v glavi. Simpatično sporočilo za publiko v Teksasu, pri nas vsaj zaenkrat še ne.



Roman kadavre predstavi kot počasne vztrajneže. Za akcijske potrebe je to po mnenju Hollywooda slabo, zato so v filmu bliskoviti in se grmadijo čez zidove.

Kot strogo žanrski izdelek je WWZ zadosten. Akcija je hitra in napeta, vmes so posejani trenutki učinkovite groze, dočim so ihtavi zombiji, ki so nekatere v dvorani s svojo zapretiravanostjo spravili v smeh, številčna, resna grožnja, čeprav manjka kak konkreten šef. Le razmišljati ne smeš, kam, kako in zakaj te pelje na tem karikiranem vlakcu smrti. Ko so na platnu brezmožgankarji, mora gliha vkup štrihati ... ***Sneti***

Svetovna vojna Z se je začela, ko se je Brad vroče nasmehnil sredi junija.

MAN OF STEEL

Kdor meni, da je Superman kot lik butast in se mu ne da vdihniti globine, naj si znova ogleda Superman Returns izpred osmih let. Režiser Singer in igralec Routh sta vanj stresla toliko čustev, prispodob in povezav z mitologijo, da je bilo prav nesramno. Njun Supermož je bil človeški – in verjetno ga je ravno to stalo uspeha, kajti film je krahnil. Zato kljub sanjavim prikolicam in vpletenosti Christopherja Nolana, ki je ljudsko obudil Temnega viteza, nisem pričakoval, da bo Jekleni mož podoben nam. Nisem pa vedel, da bo tako zelo odmaknjen.



Film pada iz ene logične luknje in nesmiselnosti v drugo. Tisti, ki je pisal uničenje Kriptona, od koder mati inu oča odpošljeta Kal-Ela, je bil hudo površen.

Kal-El (krstno ime junaka) je pač z drugega planeta, kot nam vtepa v glavo prve pol ure. Smo na Kriptonu in prisostvujemo drami Supermoževega očeta in matere ter propadu tamkajšnje družbe. Pravičniški oče Jor-El (Russel Crowe) se zaplete v spopad z uporniki, ki jim načeluje uporniški general Zod (Michael Shannon), in ker ta ogrozi novorojenca, ga starša 'po zvezdni reki' kakor Mojzesa v košari pošljeta na Zemljo. Tam odrašča pri krušnih starših v Kansasu (Kevin Costner, Diane Lane), a ker težko skriva svoje nadnaravne moči, velja za čudaka. Išče se tudi kot mladenič, ko vandra po deželi in opravlja dobra dela, tako kot najbolj znani tesar iz Nazareta. A komaj se naše božanstvo s stasom in glasom Henryja Cavilla nauči leteti, ne da bi zarilo v prvi grič, in se loti spogledovanja z zvedavo novinarko Louis Lane (Amy Adams), pridrvi jezni Zod, svojčas glavni negativec v filmu Superman 2, in terja njegovo izročitev.
Lahko si misliš, kaj sledi nekolikanj bolj poetični prvi polovici: dobra ura rušenja Metropolisa v režiji tako Zoda in njegove mamaladje kot vojske ter Jekleneža, ki ga jadikovanje zavarovalniških agentov ne briga. Uničujoči, estetsko brezhibni spektakel, ki se mestoma spogleduje z Dnevom neodvisnosti, je tako bombastičen in neskončen, da na neki točki ni več pretresljiv, saj ne vidimo posameznih usod. Gorje ni resnično, saj se nimamo s kom povezati – še najmanj s samim Supermanom. Ta je človek le na zunaj, vse ostalo je tako odmaknjeno, da je tujsko. Aliensko. Ko Kal-El trpi za nas, ga ne razumemo, kajti čeprav ga film stalno povezuje z Jezusom (triintrideset let!), je bil le-ta človek, ki je za nas umrl na križu, in ubili so ga ljudje. Supermanu, temu nedoseglijvemu paragonu morale s pramenčkom na čelu, čigar odnos z Louis je tako brezmadežen kot z materjo božjo, bomo lahko nekaj storili šele, ko bomo imeli kriptonit. Morda v nadaljevanju, ki že nastaja. Lex Luthor, prosi za nas. ***Sneti***

Priložnost, da greste v kino z Batmanovo majico na torzu, imate že nekaj tednov.



Scenarij dela na bibličnih referencah, a kako verjeti v lik, ki hoče rešiti Zoda, vmes pa pobije pol Metropolisa? Tega boga zanima le lastna baža.

MONSTERS UNIVERSITY

Dvanajst let je minilo od luštne pošastne izrisanke Monsters, Inc, kjer smo izvedeli, zakaj kosmati, zobati in krempljati stvori strašijo otroke. Šefi pri Pixarju so menili, da je skrajni čas za nove prigode nakaz, in se v skladu z modnimi smernicami odločili, da napravijo predzgodbo. Glede na to, da si glavna junaka Mike in Sully ne bi mogla biti bolj različna, je itak marsikoga zanimalo, kako sta patrona sploh prišla skupaj.
Odgovor ponujajo Pošasti z univerze. Mike, po naše Miha, si je že od male šole želel postati strahec. Takrat je namreč obiskal podjetje za strašenje oziroma 'elektrarno', kajti pošasti iz krikov otročadi pridobivajo energijo. Zato se je namenil na Pošastno univerzo, kjer se pokveke naučijo kar najbolj mojstrsko strašiti. Tam Mike znanje požira z veliko žlico, problem pa je, da njegova podoba ni niti najmanj grozljiva. Za razliko od Sullivana, ki prihaja iz ugledne družine strahcev in meni, da bo faks opravil z levo roko. Oba se kmalu znajdeta na trdih tleh in ugotovita, da si bo treba status strašljive pošasti mukoma prislužiti. Povezana z ekipo zgub se podata na tekmovanje v strašenju, s katerim bosta dokazala, da sta iz pravega testa ...



Pošastna univerza v kampus nameče številne stereotipe študentskih filmov, od zgubljenih brucev do bratovščin, frajerjev, piflarjev in zabav. Uči se le Mike.

Simpatičnim pošastim se na daleč vidi, da so namenjene mladeži. Zgodba je nadvse stereotipna in brez kakršnekoli globine, a izvedena po Pixarjevo perfekcionistično – z vrhunci in padci, podukom, da se goljufija ne izplača, in na koncu z moralko, da je trdo delo v navezi z nadarjenostjo vedno nagrajeno. Prav tako so se scenaristi odločili za pogumen korak in od likov iz enice obdržali le glavna protagonista ter zlobca, ki pa v svoji mladosti ni bil nič kaj slaboriten. Mularija, ki je ob splovitvi Pošasti iz omare še ni bilo na svetu, lahko tako brez težav pogleda novo risanko, nakar bo eden od roditeljev izpadel car, ko bo iz omare potegnil 'nadaljevanje' in ga zadegal v domači slikosuk.



Animacija je pixarjevsko perfektna in tehničnega napredka laično oko niti ne zazna več. Kdor se ukvarja z animacijo, pa bo očaran nad realistično osvetlitvijo.

Poslovenjenje je izvedeno na nivoju, manjša zamera leti ravno na Miho, ki ga je ozvočil Jernej Kuntner. Vsake toliko njegova govorica odleti v nek čuden naglas, ki zelenemu enookcu niti malo ne pritiče. Še posebej, ker vsi ostali liki govorijo lepo slovenščino. Začuda pa ne izstopa trirazsežnost. Nobenih poceni efektov, ki bi ti migljali pred obrazom, vse je izvedeno pretanjeno, zato globino dojemaš malodane podzavestno. Če bi si ogledal plosko različico, bi mi nekaj manjkalo.

Posebne omembe mora biti deležna tradicionalna kratka predrisanka Blue Umbrella. V prvi vrsti zaradi naivne simpatičnosti, ki na trenutke presega celo Papermana pred Ralphom, nič manj pa zaradi tehnološke dovršenosti, kakršna je v tovrstnih izdelkih redek gost. Fotorealizem okolice je neverjeten in za nekaj posnetkov bi prisegel, da so filmani v živo, ne animirani. Zato s tušem narisana obrazka na dežnikih toliko bolj izstopata. Tako eksperimentalnega izdelka od Pixarja še nismo videli, a kljub temu ti je jasno, da ne gre za postavljanje s tehnologijo, češ, lejte, česa smo sposobni, marveč za briljantno uresničenje vizije režiserja Saschka Unselda. Čudil bi se, če ne bo pobrala kopice nagrad. ***Quattro***

Študentske kosmatulje si je že moč ogledati.



Štorija o modrem dežniku in rdeči dežničici se ti prav usede v srce. Še bolj pa pretrese fotorealizem. Kar ne moreš verjeti, da so vso podobo izrisali računalniki.

PACIFIC RIM

Transformerji so pri mehankarju, zato Zemljo to poletje rešujejo drugačni jekleni kolosi. Upravljajo jih ljudje in borijo se proti velikanskim pošastim, tako kot v japonskih risankah. In Pacific Rim je točno to: anime v filmski podobi oziroma izdaten akcijski spektakel, kjer padajo nebotičniki in se trgajo mostovi, med odmori pa emoti furajo depro in se prebijajo skozi nerodne dialoge.

Darmar nastane, ko se piloti v režiji Guillerma Del Tora usedejo v kovinske ogromneže v stilu Gundama, Macrossa in Neon Genesis Evangeliona. Razlog so zli vesoljci, ki so izvohali goden planet in nanj skozi portal na dnu Pacifika začeli pošiljati ogromne monstrume, *kaijuje*. Če se ti izraz zdi znan, je to zato, ker gre za japonski izraz, ki označuje velikane, kakršna sta Godzila in King Kong. Njihov skupni imenovalec je nagnjenost k haranju po mestih v oblaku radostne destrukcije, najučinkovitejše zdravilo za nadlogo pa so robotolični bojni stroji, *jaegri*. Naj se uničevanje prične!



Del Toro ima veliko povedati o telepatski povezavi pilotov, skozi katero eden dostopa do spominov sovoznika. Žal ta plat izpade neizkoriščena in površinska.

Spremljal boš vrnitev enega prvih jaegerskih pilotov Raleigha, ki je pred petimi leti obesil službo na klin, saj je v boju izgubil brata sovoznika, za upravljanje robotov pa je potreben intimno povezan dvojec. V kabini se mu pridruži simpatična poševnookica Mako, ki v moško družbo vnese par jošk. Kvarnik: žal jih ne boš videl. Situacija je vsak trenutek bolj črna, zavojevalci se prilagajajo in uletavajo v dvoje ter vsakič mogočnejši, obenem pa si merijo tiče superzvezdniški piloti, ki so prave dive. Rešitev se trudi odkriti in poskrbeti za humorne vložke odbit par znanstvenikov, sodelovati pa morata še s skrivnostnim posebnežem. Igra ga stari znanec in splošni zajebanec Ron Perlman, najbolj znani igralski fris v vsem filmu.



Jaegri ne delajo salt in ne spuščajo krožnih kot Transformerji. Premikajo se počasi, kot se za kolose spodobi, tako da je občutek veličine mastnejši.

Dlakocepiti ne gre, saj je za lase privlečenih idej in sira preveč. Če boš dal um v prosti tek, boš ob spektakularnem začetku, ki na hitro obdela pričetek kaijujske vojne, prav otroško užival. Vtis kazi daljši vmesni del, ki pokvari tempo in poudarja čvek, ki ni najboljša lastnost filma. Celota tako ne doseže odlično uravnoteženega Del Torovega Hellboya. A ko vidiš, kako kot stolpnica visok robot namlati enako impozantnega vanzemaljca s tankerjem v roki, deloma oprostiš lesene dialoge in pretirano ameriškost. Za nameček je umetni pameti jaegra, ki ga šofira heroj, glas posodila Ellen McLain – dekla, ki jo poznamo kot zmešano GLaDOS iz Portala. Dvojno dozo masla na kokice, prosim. ***Kavbojc***

Vse poti že vodijo v Rim. Avtobus, poln eksploziva, štarta spred Koloseja.

THE LONE RANGER

Gore Verbinski se je dal prositi, naj posname rimejk Osamljenega jezdeca, ikone staromodnih ameriških vesternov s sredine minulega stoletja. Ni in ni hotel sesti na stolček, dokler Johnny Depp ni bil prost in mu ni pokazal, da zna še vedno delati take grimase kot v Piratih s Karibov. Potem pa je bil za – in nastal je lušten, zabaven film, ki se jemlje resno na pravih koncih ter se do kraja zafrkava na drugih.

Leta 1869 ali tam okoli še malo manjka, da bo železnica povezala obali Združenih držav, toda divji zahod je še zmerom orenk divji. Ne prav močna roka pravice so rangerji, ki se jim pridruži v zakonodajo zaljubljeni John Reid (Armie Hammer), nakar se zanj srečanje z okorelimi kriminalci ne konča dobro. Za dosego pravice se speča s čudaškim Indijancem Tontom (Depp), vendar so za maščevalskim pohodom nianse, od zaklada Komančev prek interesov železniškega mogula do zale Rebecce (Ruth Wilson), ki Reidu hitreje poganja kri po žilah. Bo še sposoben razmišljati z zgornjo glavo, ki ga sili postati maskirani delilec pravice, Lone Ranger?



Depp je kot Tonto v osemintrideseti izvedenki Edwarda Škarjerokega tako odbit, da se pogovarja s konjem.

Jezdec si ne prizadeva, da bi nas pretresel z rompompomom ob koncu sveta. Na sporedu je tisto, kar si pričakoval od klasične indijancarice po zgledu Karla Maya, preden je prišel Clint Eastwood in z Unforgiven zdramatiziral žanr. Hecni liki, med katerimi kraljujeta Helena Bonham-Carter kot cipa z umetno nogo in bizarni Depp, ki Sparrowu izreže pederastijo ter jo nadomesti s paradigmo pravomoškega bojevnika ... pregone s konji in vlaki, ki z veličastno dirkalno sekvenco posežejo v moderni Hollywood ... pravšnja količina moralnih naukov in razmišljevalnih prebliskov ... ter parodično samozavedanje, kako neumni so bili njega dni vesterni. Ko nehajo naokoli frčati krogle, tračnice in indijansko srebro, ostane soliden blockbuster, ki ima povedati bistveno več od poletne konkurence in polomij, kot je bil Wild Wild West. ***Sneti***

"Hey-ho, Silver" ob Deppovem užaloščenem frisu že kopitlja po naših kinih.



Vodja skupine rangerjev je brat glavnega junaka. Neugodno se zaplete z vodjo kriminalne združbe.

NAMIŠLJENA RESNIČNOST

V zadnjih dveh desetletjih je vzcvetel žanr resničnostnih oddaj, nad katerim eni vijejo roke, druge pa prilepi ob televizorje in jih marsikdaj spravi ob kak evro. Quattro in Šerlok pobrskata, ali se med preštevilnimi reality showi najde kaj nadpovprečnega.

Resničnostnice so med bolj intelektualnimi ljudmi na slabem glasu. Taki pravijo, da gre za nizkotno zabavo, ki jo gledajo le plebejci. Reality showi da igrajo na najbolj primitivna čustva in so marsikdaj le izgovor za vlačenje denarja iz žepov. Tako mnenje ni čudno, saj večina tovrstnih oddaj v Sloveniji dejansko vključuje klicanje na linije 090 in Angelco Likovič. Vendar resničnostne oddaje niso nujno namenjene abotnim nastopajočim, služenju z glasovanjem in nabijanju zakonsko zapovedanega deleža lastne produkcije. Predvsem v tujini so zaradi hude konkurence začeli ceniti kvaliteto. Seveda pa še vedno obstajajo butaste oddaje, saj obstaja tudi butasta publika.

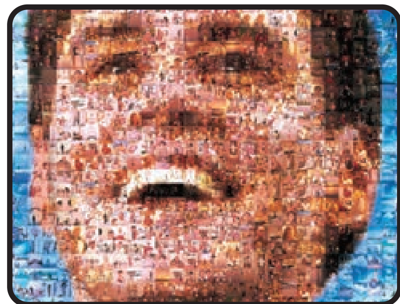
Doku-realityji

Na tujem je programski čas dragocen in je treba za gledanost storiti marsikaj. Nihče si ne more privoščiti več kot ene ure, v katero je treba spraviti maksimalno količino akcije, drame in privlačnosti. Oddaje v živo so v manjšini, rezervirane za predstave tipa 'pokaži, kaj znaš', kjer je udeleženost publike nujna. Pravi resničnostni šovi so posneti vnaprej.

Levji delež odpade na klasične realityje. Tam dramo ustvarjajo tako pogoji, s katerimi se soočajo nastopajoči, kot njihovi odzivi, ki v stresnih situacijah hitro dosežejo vrelišče. Sploh na slednje igrajo nizkointeligentni šovi tipa Big Brother in Kmetija. Nakar lahko resničnica seže v čisti voajerizem (Jersey Shore, Honey Boo Boo) ali pa v kvalitetno tekmo (Survivor, Amazing Race), ki ponudi izobraževalne kvalitete.

Zlasti v Veliki Britaniji in na izobraževalnih kanalih tipa Discovery, History in TLC se je uveljavil slog oddaje, ki je dokumentaren oziroma poljudnoznanstven, a še vedno spremlja običajne ljudi pri neobičajnih opravilih. Za razliko od pravih dokumentarcev tu snemanje kao poteka brez scenarija, iz roke. To v praksi pomeni, da včasih ostanejo z dolgim nosom, spet drugič zadenejo terno. V tem je njihov čar. Tako sta svetovno slavo dosegla Bear Grylls in pred njim pokojni Steve Irwin, nenazadnje pa tudi uničevalca mitov Adam in Jamie. Vendar niti njihov pristop ni imun na obtožbe, predvsem o zrežiranosti posnetkov in posledičnem zavajanju gledalca.

Takisto uspevajo nizike, kot sta Smrtonosni ulov in Time Team, saj gledalec iz lastnega življenja ve, da trdo delo ni vedno nagrajeno z uspehom. Če k temu dodamo sposobnega voditelja, ki zna težke trenutke obrniti na svetlejšo stran, je prisoten občutek avtentičnosti, ki ostalim resničnostnicam dostikrat umanjka. Resničnost, četudi je bolj ali manj zmanipulirana, je torej postala redna gostja malih zaslonov in nič ne kaže, da se bo poslovila. Zato je fino vedeti, na kaj se splača vreči uč. Tukaj so najini predlogi.



Večno vprašanje etike v resničnostnicah je zašlo tudi v fikcijo. Odlični in vselej aktualni Trumanov šov iz leta 1998 je jedka kritika naše obsedenosti s tujimi življenji.

Silna moč montaže

Realityjem pogosto očitajo, da so zlagani, da stvari potekajo po vnaprej spisanem scenariju ali da ustvarjalci goljufajo pri rezultatih glasovanja. No, za avtorje je resničnost raztegljiv pojem. Čeravno ni dobesednega scenarija, to ne pomeni, da je dogajanje med tekmovalci spontano. Producenti znajo udeležence provocirati, manipulirati in obračati vprašanja pred kamero, da dobijo želeno reakcijo. Nakar posneto dajo v roke montažerju, ki sestavi novo manipulacijo, tokrat za gledalca. Ne pravijo zaman, da so tehniki, ki montirajo resničnostne šove, med najbolj cenjenimi v industriji. Od njih je odvisno, ali bomo nek lik vzljubili ali zasovražili.

Mar ni to laganje gledalcu? Po njihovem ne. Kar spremljaš, se je zgodilo. A droben rez lahko napravi veliko razliko. Primer: tekmovalec drugima razlaga svoj načrt. Eden vmes za-

KJE DOBIJO NORCE?

Ljudi, ki gredo pred kamero, vedno pazljivo izberejo. Mase, ki se zgrinjajo na avdicije, so v resnici dosti manjše, kot nam hočejo prikazati. Večina ljudi pride zato, ker se pač pri njih nekaj dogaja. A med množico švigajo agenti in iščejo primerke, ki so se pripravljeni blamirati. Hej, pet minut slave je skušnjava in ob par spodbudnih besedah varovalni mehanizmi človeku hitro odpovejo. V resnici ne gre za tekmovalce, marveč za spremljevalni program, le da ni prikazan kot tak.

Dostikrat pa ljudem odnese pokrovko iz povsem drugega razloga: producentske sabotaže. Vsakemu kuharju se kdaj pa kdaj zgodi, da je jed prismojena ali ni skuhana do kraja. Toda če gre za profesionalca, so tovrstne napake redke. Kaj pa, če se nekdo sprehodi mimo pečice in jo ugasne ali jo zavrti na najvišjo jakost? Ali če producent pove, da ventilatorji v kuhinjskih napah motijo mikrofone in jih je treba izklopit, nakar ljudje kuhajo v savni? Oziroma če plesalki nekdo zamenja čevlje z za številko premajhnimi? Dejansko je vse zastavljeno tako, da tekmovalci pogorijo. Perfektnost je dolgočasna. Publika hoče videti poraze in zmagovalce, ki premagajo visoke prepreke ali se ob tem zlomijo.

PODTIKANJA IN ZLAGANOST

V oddajah, kjer ne gre za tekmovalnost, se srečujejo z drugačnimi obtožbami. Pawn Stars so bili recimo velikokrat na tapeti, češ, da sta nakup in prodaja lažna. Teoretiki zarot to dokazujejo s tem, da junakov šova v zastavljalnici sploh ni, da je tam kup turistov oziroma da se določeni predmeti pojavljajo v več oddajah. Ali pa, kako so izvedenci, ki imajo kaj povedati o predmetu, vedno na voljo, hkrati pa govorijo cene, ki z realnostjo nimajo zveze. V podobno zagato je nekaj let nazaj zabredel Bear Grylls, ko se je izkazalo, da je prepad, okoli katerega bi moral hoditi kilometre, v resnici dolg nekaj deset metrov, za povrh pa še povsem blizu avtoceste. Torej je bil poba v civilizaciji, ne bogu za hrbtom.

Kanal History, na katerega zadnje čase leti večina tovrstnih kritik (še bolj so na udaru Storage Wars), obtožbe zanika. A ne pozabijo povedati, da oddaja ne bi bila zanimiva, če ne bi povsod iskali nenavadnih predmetov. Velikokrat takih, ki jih lastnik nima namena prodati. Pravijo, da morajo vedeti vnaprej, kaj bodo snemali, zato pač eksperti vedo, o čem bodo govorili. Na to, ali bo na koncu sklenjen posel in za koliko denarja, pa bojda nimajo vpliva. Ampak – vam je to važno? Ali se raje zabavate ob kuriozitetah in pričkanju? Se nama je zdelo. Televizijsko resničnost je treba jemati z zdravo mero skepse.

mišljeno prikimava, drugi zazeha. Montažer lahko pokaže le ključni stavek in onega, ki prikimava. Prvi tekmovalec s tem izpade kot vodja, ki ga ostali poslušajo. Lahko pa njegovo razlago razreže na kopico pomešanih stavkov in pokaže zehajočega. Prvi v tem primeru ni več vodja, marveč gobezdalo, ki ostale dolgočasi. Čista manipulacija.
Isto velja za glasove občinstva. Ni produkcijske hiše, ki bi si jih upala ponarediti, ker bi sledile grozovite tožbe. Kar pa ne pomeni, da manipuliranja ni. Če pogledamo kar Idol ali pri nas bolj znane Talente. Tekmovalcu lahko svetuješ neprimerno pesem, mu nagajaš ali pomagaš s sceno in lučkami, kažeš očarane ali mrščeče se obraze sodnikov. Celo vrstni red je pomemben. Producenti hočejo sceloma nadzorovati potek oddaje in prepričati ljudstvo, naj glasuje tako, kot želijo, niti ni težko. Kajti ni pomembno, da bo zmagal najboljši – važno je, da so čim dlje v igri tisti, ki prinašajo visoko gledanost. Odtrganci, provokatorji, problematiki, male punčke, joškače, device.

SURVIVOR

CBS, preživetveni reality; 26 sezon

Survivor je tisti, ki je definiral formulo sodobnih resničnostnih šovov. Pot je začel leta 1997 na švedski televiziji z naslovom Družina Robinson, čeravno je ustvarjalec Charlie Parsons koncept ponujal britanskim hišam že pet let prej. Le te se zanj niso odločile, ker je gospod imel z logistiko povsem skregano idejo: na odmaknjen košček planeta naplaviti gručo 'brodolomcev' in jih razdeliti v dve plemeni. Ti tekmujeta med sabo, ponavadi za hrano, ki je ni dosti, poraženec pa mora na plemenskem zboru vsakič nekoga izločiti iz igre. Vse to je treba posneti s čimveč kamerami.



Pri tem nastane vtis, da bi oddajo gledal le nekdo, ki se naslaja nad trpljenjem nesrečnikov. Nakar ugotoviš, da gre za izjemno dinamično igro. Med tekmovalci se razvijajo zavezništva, ki se lahko obrnejo v trenutku. Posebej tedaj, ko se na sredini tekmovanja okrnjeni plemeni združita v eno. Tu se mora taktika spremeniti, kajti izobčenci zdaj sestavijo žirijo, ki na koncu odloči, kateri preživelec si zasluži milijonsko nagrado.
Danes lastne različice Survivorja prireja na ducate televizij, med njimi hrvaške in srbske. V slednjem sta pred leti tekmovala dva Slovenca. Najbolj odmeven je ameriški, ker ima fantastičnega voditelja Jeffa Probsta. Težko bi mu rekli le voditelj, saj je v isti osebi božanstvo, priprošnjik in svetovalec, ki je že s svojo pojavo dostikrat razrešil kako nevarno situacijo. Za svojo vlogo je zasluženo prejel emmya štirikrat zapored (2008 do 2011), kar mu verjetno najbolj zameri Ryan Seacrest, voditelj Ameriškega idola. Še po nečem je Survivor poseben: gre za eno redkih oddaj, ki v sklepnem večeru zmagovalca razglasi takoj, ne šele na koncu oddaje v živo. *(qt)*

GRAND DESIGNS

Channel 4, zidarski reality; 12 sezon

Pravijo, da smo Slovenci narod zidarjev. Vsak si hoče postaviti svoj grad, četudi na črno. Pri tem domišljija nima meja, dostikrat tudi v povsem napačno smer. Očitno pa Britanci ne zaostajajo za nami. Kevin McCloud na televiziji Channel 4 že skoraj petnajst let predstavlja ljudi, ki nočejo živeti v enoličnih idiličnih angleških bajticah, marveč imajo veličastne zamisli. Ki jih potem prenesejo v realnost.

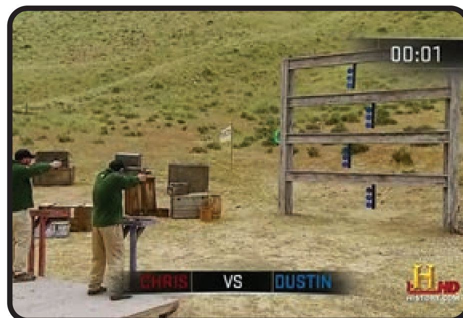


Ne gre le za gradbeniške posebnosti, kot sta zidanje iz starih gum ali slame in izolacija iz recikliranih časopisov. Takisto ne za odtrganosti v stilu velikanskega, s travo posejanega oboka, ki se pne nad bivalnim prostorom. Ali za popolno prenovo napol podrte trdnjave ali cerkve, nad katerima zavod za spomeniško varstvo bdi še ostreje kot pri nas. Ne, Kevin se prav toliko kot gradnji, ki jo spremlja od začetka do konca, posveti graditelju. Pokaže, kaj ga je pripeljalo do tega, da se je odločil za tako smel projekt. Vidimo vse težave, s katerimi se srečuje, od tega, da se je zakalkuliral v stroških, prek tega, da se sredi dela nekaj podre, do sitnih inšpekcij in zamujenih rokov. A ponavadi je vse pozabljeno, ko je bivališče dokončano in se ponosni lastnik vseli. Ker ima televizijska produkcija svoje roke, v izvirni oddaji tega dostikrat ne vidimo. Zato je v vsaki sezoni nekaj oddaj namenjenih obiskom poprej predstavljenih projektov.
Ker je kakovost produkcije na značilno visokem britanskem nivoju, je serija malodane obvezen ogled za vsakogar, ki si želi postaviti lasten dom. Ne zato, da bi se tega lotil velikopotezno. Kleč je v mnogih drobnih, a prebrisanih rešitvah, ki jih ubirajo izvajalci in ti dajo navdih za lastne gradbinske umotvore. *(qt)*

TOP SHOT

History, revolveraški reality; 4 sezone

Ljudje smo vedno znali ceniti mojstrstvo na vseh področjih. Zato prirejamo tekmovanja. Toda ali lahko rečemo, da je recimo Rajmond Debevec, ko osvoji olimpijsko zlato medaljo v kraljevski disciplini 3 x 40, najboljši strelec na svetu? Mar ne bi od človeka, ki se kiti s takšnim nazivom, pričakovali, da bo mojster vseh orožij?



Točno to je padlo na pamet ustvarjalcem Top Shota. Na strelišče povabijo dva ducata odličnih strelcev, nakar jih vsakokrat zaposlijo z drugim orožjem. Ne le s pištolami, navadnimi in ostrostrelskimi puškami ter brzostrelkami. Poprijeti morajo za lok, lučati kopja in tomahavke, iz frače pošiljati kamenčke in obvladati top iz ameriške državljanske vojne. Včasih tarče zamenjajo pivske steklenice, ploščice ali celo vrvice, ki jih mora krogla presekati. Vsaj ena oddaja na sezono je posvečena potezam, ki se zdijo domala nemogoče. Recimo ustreliti v rezilo sekire tako, da polovički krogle zadeneta vsaka svojo tarčo. Ali pa odstreliti odpirač s steklenice in jo s tem odpreti. Ob tem se ostrostrelski izziv, ko je metrska tarča oddaljena en kilometer, ne zdi nič posebnega. Ni čudno, da se v oddajo prijavljajo zvečine vojaki iz specialnih enot in policisti. A ironično je poklicnemu vojaku uspelo zmagati le v prvi sezoni, pa še ta je bil Britanec. Ostale tri naslove so odnesli 'amaterji'.
History po svoji dobri navadi ne gleda le na tekmovalnost, ampak o vsakem od izbranih orožij skuša povedati čimveč ter ga zgodovinsko umestiti, četudi gre za navaden kamen. Ljubitelji pokalic naj oddaje nikar ne spregledajo! *(qt)*

PAWN STARS

History, zastavljalniški reality; 6. sezon

Nikjer ni bolje imeti zastavljalnice kot v igralniški meki Las Vegasu, kjer so hazarderji pripravljeni prodati celo lastno mater, da lahko obiščejo kazino ali odplačajo dolgove. Tako si je mislila familija Harrison, katere tri generacije moških so zvezdniki najbolj gledane resničnostne oddaje programa History.
Osupljiv je že sam nabor predmetov, ki jih stranke prinesejo zastavit ali prodat. Od zaklada Taj Mahala (kup sprijetih indijskih srebrnih kovancev iz leta 1702), dvanajst metrov visokega robota dinozavra, starinskega orožja in avtomobilov do redkih umetnin ter avtogramov znanih osebnosti. Kadar sami ne znajo oceniti predmeta, pokličejo enega od mnogih strokovnjakov, ki razložijo zanimive zgodovinske podrobnosti in mu postavijo okvirno vrednost. Pogajanje za ceno običajno prevzame simpatični lastnik zastavljalnice Rick, občasno pa njegov tečni fotr z nadimkom Old Man ali še ne toliko izkušeni sin Corey s hecnim prijateljem Chumleejem. Odnosi in zapleti med njimi so ravno tako pomemben in zabaven del serije kot zastavljalniški biznis.



Zaradi priljubljenosti Pawn Stars je nastalo kar nekaj odvrtkov. Prvi je bil American Restoration, v kateri mojster za vse Rick Dale obnavlja stare predmete, velikokrat pa k njemu zaide Rick Harrison. Kadar so v zastavljalnici želeli obnoviti star avto, so ga peljali k Dannyju Kokerju, ki je sedaj dobil svojo serijo Counting Cars. Najbolj izvirna pa je Cajunska zastavljalnica (Cajun Pawn Stars), kjer lahko na jugu ZDA zastaviš čisto vse. Celo živino. *(še)*

MUD MEN

History, arheološko zgodovinski šov; 3 sezone

"Čas in plima ne čakata na nikogar," je staro angleško reklo in nekakšen moto serije Mud Men. V Londonu imajo namreč skupinico amaterskih arheologov Mudlarks, ki imajo dovoljenje, da kopljejo na obrežju Temze. Tam se v blatu skrivajo mnogi predmeti, ki so jih skozi stoletja v reko metali prebivalci britanske prestolnice. Na lovu za koščki zgodovine, preden jih za vedno zalije in odnese plima, spremljamo ljubiteljskega arheologa Steva Brookerja in znanega radijskega ter TV-faconarja Johnnyja Vaughana.

Na obali sta v prvih serijah odkrila marsikaj zanimivega, od viktorijanskih flaš piva in ostankov ladjedelništva do srednjeveških plačilnih žetonov ter municije iz druge svetovne. Ker lahko razlika v višini Temze med plimo in oseko znaša do sedem metrov, morajo delo opraviti hitro, preden jih prežene naraščajoča voda. Najdbe najprej oceni strokovnjak iz Britanskega muzeja in glede na iz blata privlečene stvari voditeljema naloži zgodovinsko raziskovalno nalogo. Doslej sta se Johnny in Steve denimo poskusila v streljanju z dolgim lokom, kuhanju ovčje glave, dvoboju s pištolami in srednjeveških mučilnih metodah.



Življenje ljudi v preteklosti je predstavljeno na zabaven način in ob stalnem kolegialnem zbadanju voditeljev. Za popestritev se iz Londona občasno odpravita na kako ekspedicijo, recimo v poljske gozdove ali na južnoangleško obalo. Sem in tja pa se jima pridruži kak drug član društva Mudlarkerjev. V trenutni tretji sezoni se obetata raziskovanje pokopališča ladij in velikega londonskega požara. *(še)*

HELL'S KITCHEN

Fox (nekoč Kanal A), kuhinjski mobing; 11 sezon

Vražja kuharija ne bi bila na tem seznamu, če bi ne imela koleričnega Gordona Ramsayja. Kljub temu, da dotični gospod snema še več kulinaričnih oddaj, od Top Chefa, kjer kopica amaterjev tekmuje za laskavi naslov, prek Kitchen Nightmares, kjer skuša reševati zavožene restavracije, do The F word, ki je različica našega Maria, le z obilico kuhanja in še več preklinjanja, je najbolj razvpit ravno dotični šov. Kako bi ne bil, ko se v njem merijo profesionalni kuharji za službo v prestižni restavraciji, ki jim bo navrgla četrt milijončka letne plače.

Hell's Kitchen se od podobnih oddaj loči po neverjetnem mobingu – trpinčenju na delovnem mestu, ki ga je sposoben Gordon. Ta je zasebno prijazen dečko, v kuhinji pa zahteva brezkompromisno preciznost (vsa hrana, postrežena na eno mizo, mora do nje dospeti istočasno!) in ne odpušča niti najmanjše napake. Ko se ta v naslednjem trenutku zgodi, kdaj pa kdaj tudi zaradi skrite sabotaže, ne štedi z rjovenjem in žaljivkami. Pod ubijalskim tempom klecnejo tudi najsposobnejši. Hkrati pa se med njimi najdejo biseri, ki znajo



vsemu navkljub pripraviti vrhunsko jed. Če preživijo Peklensko kuhinjo, jih skorajda nič ne vrže več s tira. Šov je v zadnjih par sezonah pričel malo izgubljati sapo, zato se producenti vse bolj zatekajo k cenenim trikom, kot je nategovanje izločanja v naslednjo epizodo, in konfliktnim likom. Vse manj pa tistemu, kar bi moralo prevladovati: kuhariji. A še vedno gre za gledljivo reč, od katere lahko odnesete kak koristen recept. Le količine boste morali uganiti sami, kakor jih morajo tamkajšnji kuharji. *(qt)*

QI – QUITE INTERESTING

BBC, zajebantski kviz; 10 sezon

Vprašanje: od leta 1580 so zabeležili 2200 napadov morskih psov na ljudi. Ta številka predstavlja le pet odstotkov žrtev poškodb katere veliko bolj nevarne zadeve v ZDA zgolj v letu 1996? Odgovor: stranišča. Take precej zanimive in šaljive informacije so stalnica kvizovskega šova Quite Interesting, na kratko QI, ki ga že od leta 2003 med čermi ignorance vodi vsevedni kvizmojster Stephen Fry.

Ker hoče oddaja vsaj toliko zabavati kot izobraževati, na štiri stole za tekmovalce vedno posedejo znane frise z britanske televizije in komedije, kot so Jimmy Carr, Jeremy Clarkson, Bill Bailey, Dara Ó Briain in Jo Brand. Stalnica je simpatični igralec in komik Alan Davies, ki igra nekakšnega dvornega norčka in vedno ponudi najbolj očiten ter seveda napačen odgovor na zastavljeno vprašanje. *"Kako je bilo ime Gandiju?" "Randy!"* Nasploh pravilnost odgovorov na zvito postavljena vprašanja ni v prvem planu, saj se gostje trudijo predvsem čimbolj duhovito odgovoriti, se dražijo in navržejo kako zanimivo anekdoto. Točke se delijo bolj kot ne naključno, končni zmagovalec pa ni toliko pomemben kot dobra doza smeha in spoznavanje nenavadnosti iz zgodovine, znanosti ter življenja na splošno.



Vsako sezono se tematike oddaj začnejo na eno od črk po abecednem redu, tako da smo v letošnji deseti spremljali domislice na J (jungle, journalism, justice ...). Ko bo čez šestnajst let v angleški abecedi zmanjkalo črk, se bodo menda lotili številk, tako da odlične izobraževalne zabave, ki jo ponuja QI, zlepa ne bo zmanjkalo. *(še)*

STORAGE WARS

A&E (History), skladiščni reality; 3 sezone

Če v Kaliforniji tri mesece ne plačaš najetega skladišča, kamor ljudje bašejo vse mogoče, od družinskih dragocenosti do starih cunj, ga prodajo na javni dražbi. Serija spremlja skupino ljudi, ki se poklicno ukvarja s kupovanjem takih 'zapuščenih' skladišč in s preprodajo predmetov, ki jih tam najdejo. Na dražbi imajo vsi kupci pet minut časa, da si od zunaj ogledajo vsebino prostora, nakar sledijo dražbene 'vojne' in višanje cene, dokler ključavnice na skladišče ne natakne tisti, ki je ponudil največ.



Producenti v seriji spremljajo zlasti štiri najbolj zanimive kupce: arogantneža Dava Hesterja, slikovitega ostarelega hecnika Barryja Weissa, neotesanega Darrella Sheetsa in novinca Jarroda Schulza z ženo Brandi. Tekmovalnost na dražbah se med njimi velikokrat sprevrže v osebne spore; predvsem vsi slabo prenašajo zoprnega Hesterja. Ko pregledajo, kaj se skriva v skladiščih, in najbolj dragocene predmete nesejo ocenit strokovnjakom, na koncu vsake oddaje ocenijo, kdo je s svojimi nakupi zaslužil največ in kdo je naredil izgubo. Čeprav zaslužke ponavadi štejejo v stotinah dolarjev, se je v trenutno predvajani tretji sezoni zgodilo, da eden od njih z enim skladiščem zasluži neverjetnih tristo tisočakov. To ni bil 'mogul' Hester, ki je prekinil sodelovanje in se z ustvarjalci oddaje toži. Očita jim, da so v skladišča sami nastavili določene predmete, da bi bil šov bolj zanimiv. Kljub temu je serija (p)ostala nadvse priljubljena in 2011 so začeli predvajati njeno teksaško različico, na začetku tega leta pa še Storage Wars: New York. *(še)*

AMAZING RACE

CBS, tekma po svetu, 22 sezon

Ste v osnovni šoli tekmovali v orientacijskih pohodih? Takih, da so vas na kontrolnih punktih čakali profesorji in vam za dodatne točke zastavljali nič kaj prijetne naloge? Potem vam je jasno, kaj se dogaja v Čudoviti dirki. Le da ekipe, ponavadi dvočlanske, na enak način potujejo okoli sveta. Tipično sezono sestavlja dvanajst etap, toliko kot hitrost pa šteje spretnost. Ni dovolj, da prideš na cilj prvi – potem ko si recimo ves blaten prilezel iz močvirja, boš nagrajen le z namigom, kam se odpraviti naprej. Ali pa boš celo naletel na zapreko, saj te konkurenti, če se jim zdiš



prehiter, enkrat na tekmo postavijo na hladno. To je lahko usodno, kajti kdor na etapni cilj prikoraka zadnji, je izločen. Na koncu ostanejo le tri moštva in zmagovalno odnese milijon dolarjev. Ni slabo.
Amazing Race je v ZDA pri gledalcih nadvse priljubljena, saj gledalce popelje širom sveta. V dvanajsti sezoni so recimo obiskali Hrvaško. Ob tem producenti nikoli ne pozabijo prikazati lokalnih znamenitosti, zato jo nekateri označujejo za potovalno pornografijo. CBS dirko prireja dvakrat letno, enako kot svoj drugi paradni reality, Survivor. Da je njihov koncept, ki je nastal kot posledica stave med producentoma, ali si lahko izmislita oddajo v petih minutah, res pravi, priča podatek, da od krstne sezone do letos samo enkrat niso dobili emmyja za najboljši resničnostni šov. Malo bolj se grize voditelj, Novozelandec Phil Keoghan, ki zlatega kipca še nima, četudi so ga nominirali že štirikrat. *(qt)*

TIME TEAM

Channel 4 (Viasat History), arheološka oddaja; 20 sezon

Če vse vaše poznavanje arheologije temelji na holivudskih filmih, zna biti dokumentarna serija Time Team za vas manjše razočaranje. Indiana Jones ponavadi uleti v Egipt, pošnofa okoli piramide in že najde sobano s sarkofagom in kopico zlatih dragocenosti, ki jih stlači v vrečo. Takemu uničevalcu zgodovinske dediščine bi ekipa strokovnjakov iz Time Team hitro dala s krepelcem po plečih. Resnično delo arheologa ni tako vznemirljivo in pustolovsko, saj se večinoma vrti okoli izkopavanja lončenih črepinj, ostankov zidov in raziskovanja sprememb v sestavi odlopatane zemlje. Že skoraj dvajset let se voditelj Tony Robinson (zagotovo se ga spomnite kot umazanca Baldricka iz humoristične serije Črni gad) s pomočjo uglednih poznavalcev zgodovine v Veliki Britaniji trudi približati mukotrpno, a zanimivo delo arheologov javnosti.



V vsaki oddaji skušajo v borih treh dneh raziskati neko območje in prikazati njegovo podobo v preteklosti. Izkopali so kup prazgodovinskih in saških naselbin, za celo mestece rimskih vil, viktorijanske in tudorske stavbe, pa tudi prvi spitfire, sestreljen med bitko za Britanijo v drugi svetovni vojni. Pred kakimi petimi leti so hoteli producenti zaradi upadanju gledalstva oddajo poživiti z novimi, mlajšimi voditelji in nekaterimi spremembami, a je poskus klavrno propadel. Letos bodo tako žal predvajali zadnjo, dvajseto serijo Time Teama, ki se bo tako kot mnoge njihove arheološke najdbe zapisal v britansko zgodovino. *(še)*

THE SUPERSIZERS

BBC, prehranjevalni anali; 2 sezoni

O prehrani je moč govoriti na bolj zabaven način od Hell's Kitchena. Takega sta si privoščila komedijantka Sue Perkins in kuharski kritik Giles Coren, na katerega mnenje Otočani dajo kar dosti. Ime serije vleče korenine iz ameriškega dokumentarca Supersize Me in najbolje opiše projekt, ki sta ga zastavila Sue in Giles. Na podlagi filma sta se odločila posneti samostojno oddajo o tem, kako so v edvardijanski dobi (prvo desetletje minulega stoletja) ljudje dnevno zaužili več kot 5000 kalorij in kako je to vplivalo na njihovo zdravje. Topel odziv gledalstva je sprožil serijo z dvanajstimi deli. V njej se sprehodita po različnih časovnih obdobjih, od starega Rima do blesavih osemdesetih, in se vsakokrat teden dni do nezavesti nažirata s tipično hrano iz tistega časa. Seveda oblečena v zgodovinsko primerne cunje in opravljajoč za tiste dni ter stan primerna opravila. Hkrati s skupino zgodovinarjev predstavita utrip takratne Anglije in znamenite lokacije, kamor si zahajal, če si bil glavni frajer. Neverjetno, toda nažreti se jima uspe celo med drugo svetovno vojno, ko so morale gospodinje zaradi racioniranih dobrin uporabljati take trike, kot je pripravljanje torte s parafinskim oljem. Baje so ga ameriški vojaki radi zamenjevali za najlonke.
Supersizers je lahkotna, a hkrati poučna nizika, primernejša za nekoga, ki ga zanima zgodovina hrane kot take, in ne le, kaj bi bilo fino vtakniti v lonec. Obilica humorja pa poskrbi, da morebitnim drugim gledalcem ni dolgčas. *(qt)*



NA POMOOČ!

NA POMOOČ!

P.B.

P.B.

NEMUDOMA POIŠČI VSEH 10 RAZLIK MED ENO IN DRUGO RAZLIČICO TEGA PRIZORA, V KATEREM ČREDA NEKAKŠNIH KIBERNETIČNIH PIŠČANCEV IZ DRUGE GALAKSIJE SKUŠA SKUHATI IN POJESTI JOKERJA IN MU TAKO POKVARITI CELOTNO POLETNO SEZONO!

Digitalci in policaji

Ponavadi to rubriko otvorim z 'LordFebo se spomni ...'. No, LordFebo se tokrat ne spomni. Namreč tega, da je bil tako len, da je za test digitalnih fotoaparatov naredil in objavil le posnetke, narejene doma. Nekaj skozi okno, nekaj od pomaranče in kozarca kislih kumaric.



Moj oddelek za nadzor kakovosti je tedaj očitno odpovedal. Je pa res, da je obstajal razlog za pretežno domače fotkanje. Ljudski digitalci so bili ondi še v čistih plenicah in med ostalim so imeli le štiri megabajte shrambe. Vanjo je šlo celega pol ducata posnetkov v najvišji ločljivosti, dasiravno je bila ta le 1280 x 960. Zato se je bilo pač priročno igrati doma. Kakšne dostojne družabne in turistične uporabnosti itak niso premogli, saj so bile slike slabe in neprimerljive z današnjimi telefoni. Če si želel konkretno loviti spomine na izlete in dogodke, si petnajst let nazaj uporabljal edinole klasično navezo optike ter kemije. Pa še nekaj je bilo takrat: drugačen odnos smo imeli do digitalnih fotk, saj je bilo malo možnosti za njihovo šeranje ali kazanje. Opravili, ki ju danes obvlada poslednji košček tehnike.

Na testu je zmagal Agfin ephoto 1280, za konec pa sem preroško zapisal, *da jih bodo nekoč uporabljali zavarovalniški cenilci, zdravniki in policaji.*

Julijski izdaji, letnik 1998, je bila priložena karta Magic: The Gathering in hitri pravilnik, ki je povedal, kaj je tapanje in kaj landwalk. Na polno smo namreč otvorili dolgo podporo tej namizni igri, o kateri uvodni članek smo objavili že mesec poprej. Jokerjemu vplivu na razmah dotične igre bržda ni para.

Spomin na druge čase je tudi 12 strani pomagalnika, med drugim podroben vodič za Might and Magic VI, dolg kot jara kača. Opremljen je bil celo z avtorsko zajetimi zemljevidi vseh pokrajin in blodnjakov. Če je komu dotična rešitev pomagala, naj mi to sporoči in mu bom nekaj šenkal, majkemi.

V oči pade članek Smrt rokometu, v katerem je Sneti trostransko popisal, kako se brez soigralcev zabavaš v večigralskem Quaku 2. Vzniknili so namreč boti, računalniško vodeni nasprotniki v deathmatchu. Pa to ni bil privzet del igre, kot v mnogih kasnejših streljankah, marveč si moral kodo povleči s spleta in jo ročno namestiti. Imen, kot so Eraser, CRBot in Famkebot, se gotovo spomni marsikateri kvaker.



Četrti **Mortal Kombat** (70) se je odel v tretjo razsežnost, kar je bilo v tistikratni noriji 3D-pospešenosti sicer dobrodošlo, a je vendarle botrovalo manj podrobni grafiki in trikotnemu krvošpricu. Pretepalka sama po sebi ni bila napačna, sploh na PCju, kjer veliko izbire ni bilo. Vendar je bil njen sistem kljub izmikom vstran zastarel, usmrtitve že videne in v splošnem je šla kmalu v pozabo. Mimogredna zanimivost: s štirico je Rayden postal Raiden.



Dosjeji X (77) so spadali v žanr interaktivnih filmov, torej pustolovščin s posnetim videom. Po igralni plati bi igro lahko šteli za duhovnega predhodnika Telltalove serije CSI – malo nabiranja dokazov, dosti več njih obdelovanja in vse skupaj zvezano z intrigantno štorijo. Za razliko od podobnih licenčnic tistega časa sta v špilu nastopala prava igralca likov Mulderja in Scullyjeve. Sam si igral lokalnega agenta FBI, ki jima pomaga iz zagate.



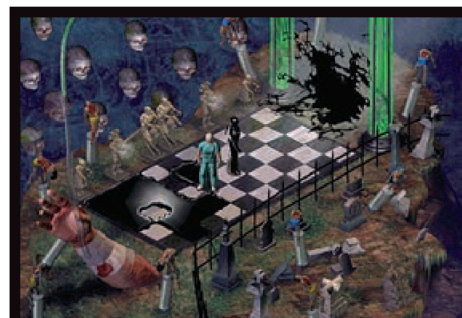
Če govorimo o legendah, si ta status malokatera zasluži bolj od **Final Fantasy VII**. Ta veličastni japanski frp je bil po surovi igralni plati zelo soliden, saj si moral v raziskovanje sveta in bojevanje z naključnimi sovragi vložiti mnogo truda, bilo pa je tudi dosti obstranskih kvestov in miselnih orehov. No, oceno je do 93 pognala za tiste čase noro filmska predstavitev z bombastičnimi animacijami, ob katerih smo točili melanholične solze. Aeris ... :(



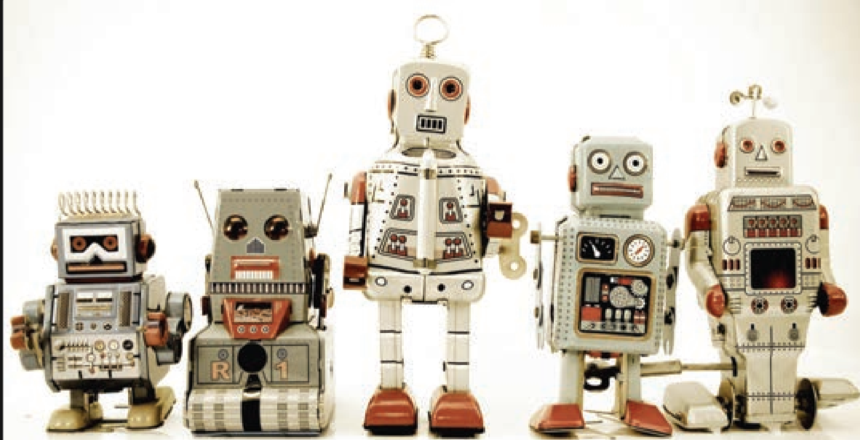
Arkadno pustolovščino Heart of Darkness (69) imamo igrarji izpred petnajstih let dobro v spominu, saj je tedi požela precej pozornosti. Zlasti je bila navdušujoča ob prvih napovedih. A kaj, ko so jo zanesenjaško razvijali pet let, kar se ji je še kako poznalo. Najbolj v grafiki, ki je bila kljub lepi animaciji v zanikrni ločljivosti 256 x 192. Pa tudi drugače je bilo poskakovanje, plezanje in neprestano umiranje dečka Andyja v deželi črnih senc ponavljajoče.



Kot smo razložili v opisu, je bil **MechCommander** taktična, ne zgolj navadna akcijska strategija. Za razliko od tistikrat priljubljenih naslednikov Duna 2, kjer je štela količina enot, si tu namreč imel le mali vod nezamenljivih bojnih strojev. Nič baze, žetve in proizvodnje, zato pa toliko več dela z vsakim mechom posebej, tako pred bitko s pripravami kot med misijo. Igra je bila izvrstna, vendar je bila objavljena ocena 90 napačna. 87 bi morala biti.



Psihološka pustolovščina **Sanitarium** (76) bi lahko z nekaj več dodelave postala legendarna. Imela je namreč izviren okvir: glavni lik Max se je ponesrečil in padel v komo, zato se je celotno dogajanje odvilo v njegovi glavi. Skozi devet nenavadnih, ogabnih in krvavih podsvetov smo podoživeli vse njegove strahove in travme iz otroštva ter igrali mnogo različnih likov. Žal so avtorji premalo razvili pustolovske elemente in vzdušje.



240

ŽENSKA, KI STANUJE V HIŠI, BLOKU | AFRIŠKA PEVKA (MIRIAM) | ČUTILO ZA VID | PRISTANEK LETALA | NAŠ SLIKAR IN IN GRAFIK V 20. ST. | ŠOLSKI ODBOR

NAŠ KOŠARKAR (MATJAŽ)
ZGODOVIN. KRAJ V SRBIJI
MESTO V INDIJI (ANAGRAM KOALA)
VERDIJEVA OPERA
NEON
..., DVE, TRI
PREBIVALEC RUSIJE
ELEKTRIN BRAT

avtor JANEZ KORENT | ORODJE ŽANJICE | KRAJ NA OTOKU KORČULI | NAŠA POP PEVKA | MILENA ZUPANČIČ | OBLAČILO SODNIKOV | REKA V GR. MIT. PODZEMLJU | ANG. FILMSKI IGRALEC (JEREMY) | PRITOK RENA V ŠVICI, AARE | STALJENA SNOV PRI VARJENJU | NACE ŠUMI | OSKAR DANON | FR. REKA, LOARA

ZVEZA EVR. VLADARJEV, OSNOVANA 1815
IT. PISAT. MORANTE
DELAVEC V ARHIVU
JUNAK FILMOV O DIVJEM ZAHODU
KAVBOJSKA VRV Z ZANKO
NEKD. IT. TENORIST (ENRICO)
STAR GERMAN
TAT DUHOVNE LASTNINE
DEL VRTA
VOLUHAR (NAREČNO)
NAŠ IGRALEC (ALI)
JOKER
ORIENT. SUKNO
PEVEC RAMAZZOTTI
SUROVINA ZA PLATNO
JANEŽ (LATIN.)
STROČNICA ZA RIZIBIZI
LIČINKA
ZORANA ZEMLJA
ŠIBKEJŠI VETER
GABRIJEL (KRAJŠE)
ANGELINA JOLIE
INOSLAV (KRAJŠE)
PRITOK SAVE
MODERNA GLASBA
REKA V FRANCIJI
OLGA ČEČKOVA
IZURJEN, IZKUŠEN ČLOVEK
IT. PRISTANIŠČE
PAMET, RAZUM
EDWARD (KRAJŠE)
KRAJ PRI LJUBNEM OB SAVINJI
KULTURNA RASTLINA
SLAVKO AVSENIK
IZPUŠČAJ
SL. GLED. IGRALEC (EVGEN)
ŽLAHTNI PLIN (ZNAK RN)

Izžrebanci kražki, ki dobijo poletno knjigo: Aleks Šuštar, Peter Žibert, Maja Grčar, Vili Habjan in Simon Mezgec. Geselj je bil: POLETNI ČRKOŽER.

Dobitniki Logijevih izdelkov: Anže Rupnik (tipkovnica G510s), Marjan Vehovar (miš G400s) in Darko Lovko (webcam C270). Rešitev je bila: DINOVO.

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni strani *joker.si,* do 5. avgusta.

KVIZNIK ZA JAKO HOTNI DISK



Slika ni prav nič simbolična. V resnici imamo v roki ta hud zunanji disk in ni nemogoče, da bi bila naslednja roka lahko tvoja. Gre za Freecomovo žepno shrambo mobile drive Mg, ki je s 7 milimetri višine najtanjša sploh. Pripona pomeni, da je škatla narejena iz magnezijeve zlitine, kar jo naredi lahko in očesno združljivo z macbooki. Vanjo gre terabajt podatkov, torej od oka 250 varnostnih kopij HD-filmov. Posebnega napajanja ne potrebuje, povezljiva pa prek USBja 3.0 in še urnejšega vodila thunderbolt. Ultimativna warez prisrčnica!
Odgovori torej na pitalice, ki terjajo tvojo splošno razgledanost (ali prečitaj ta Joker) in na strani joker.si rešitev vpiši v glasovnico do 7. avgusta. Imamo pa še nekaj tolažilnih nagrad v stilu bednih slušalk in zanikrnih USB-ključev!

1. Če bi bil Splinter Cell risanka z živalmi, bi bil glavni junak:
Q) Snake Cobra L) Fish Samuel
C) Tiger Rambo E) Raven Kodila

2. Superman je poznan kot Clark Kent. A kakšno je njegovo krstno ime?
J) Qui-Gon Jinn I) Kal-El
N) Ra's al Ghul Š) Li Tai Po

3. Kje je bil spočet poznani borec proti vampirjem Van Helsing?
H) v stripu, 1966 U) v filmu, 2004
J) v knjigi, 1897 M) v mangi, 1999

4. Če je Roger Wilco Rex Nebular, je Larry Laffer …?
F) 40 Year Old Virgin B) Vincent Vega
W) Grandma's Boy A) Les Manley

5. Thunderbolt je superhitro podatkovno vodilo, ki si ga je navidez prisvojil Apple, a v resnici ga je razvil Intel. Kako se imenuje njegov priključek?
V) minidisplay port R) vesa
C) banana Ž) MHL

6. Sega je imela maskoto že pred modrim dirkačem Sonicom, v časih konzole master system. Kako se je bitjecu reklo?
I) Alex Kidd O) Jet Set Willy
X) Kirby S) Zool

7. Kateri spolni pripomoček je šel Applu tako v nos, da so proizvajalca tožili?
T) OhMiBod Y) iBrator
C) iGasm V) Steve Does Jobs

8. Freecom, nemški proizvajalec lepe srebrne škatlice, ki jo ponujamo za nagrado, ima istega lastnika kot Verbatim. To je:
A) Mitsubishi Chemicals K) BASF
N) ExxonMobil L) Kodak

En terabajt je 1000 gigabajtov! :)

Božanski piknik

Na planoti vrh gore je v soju poletnega sonca stala ogromna ovalna miza, prekrita z izrezbarjenim vitičastim okrasjem. Balvanasti sedeži, razporejeni okrog nje, so samevali. Na skrajnem robu visokogorske planjave je ždela jata vran in trgala meso s kozjega kadavra. Razcefrana kozlovina je ravno izginjala v pogoltnih kljunih črnih ptic, ko se je slepeče zabliskalo in zagrmelo tako močno, da se je zemlja stresla kot preplašen ajd, če bi ajdi poznali strah. Tako raje recimo, da je zadrhtela kot mrzličen ajd, če bi bili velikani podložni bolestim, pod katerimi so klecali ljudje. Tako da raje prenehajmo z neustreznimi primerami in zapišimo zgolj, da je bilo tresenje dovolj silno, da so vrane prhutaje zapustile komaj do polovice objedeno truplo kozla, z rogovjem zapletenim v ščavjasto grmovje.

Iz oblaka dima, ki se je vil na mestu, kjer je v goro udaril blisk, se je pojavil Perun. Stopil je h kotlastemu žaru in tlesknil. Izpod prstov mu je šinila benigna strela in zanetila oglje pod kovinsko mrežo. To je nemudoma zažarelo s polno močjo in Perun je vdihnil polna pljuča bukovega dima. Pustil je sivim kodrcem, da mu napolnijo vse mešičke, nato pa je dim izdihnil skozi nos, da se je ta dvignil nad planoto v koncentričnih krogih in obstal nad njo kot prgišče ugaslih obstretov.

Znak je bil dan, sporočilo poslano. Kresni piknik se začenja. Segel je v malho, ki mu je visela čez ramo, in iz nje v nasprotju z vsemi zakoni fizike, za katere je bogovom tako ali tako kaj malo mar, potegnil ogromnega črnega vola. Vrgel ga je na razbeljeno rešetko žara, da je zacvrčalo in se je koža nemudoma še bolj črno zasmodila. (Vem, da se vola ne peče tako, da ga položiš na žar, temveč da ga vrtiš na ražnju, ampak bogovi počnejo reči, kakor se jim zljubi., op. a.) Nato je bolj v sozvočju s fizikalnimi pravili iz malhe vzel vrč medice, se zleknil ob enega od sedežnih balvanov, krepko nagnil in čakal.

Prvi je prišel Triglav. Leva od glav je že prijetno zaudarjala po kiselkastem vinu. Peruna to ni presenetilo. Levo Triglavovo obličje – Pij – je bil razvpita pijandura, ki se ni streznil že nekaj stoletij. Na srečo je vsaka glava imela svoj metabolizem, tako da pijanost leve ni imela vpliva na bistro razmišljanje srednje in desne glave. Slednja – Pankracij po imenu – je bila zdravljen alkoholik, trezna že ducat ducatov let in nikdar ni zamudila priložnosti, da ne bi pela levit svoji sestri na drugem koncu ramen. Ta ji ni ostajala dolžna in ji je v odgovor bentila, naj se ne obnaša kot njena mati in da jo lepo prosi, naj si iztakne tisti kol iz riti, ki je tehnično gledano tudi njena, tako da pije predvsem zato, da ga ne čuti. Srednja glava – Polde – je bila kolateralna žrtev neprenehnega spora krajnih betic. Zaradi neusahljivega pričkanja so jo mučile migrene in si načrtno ni čistila ušesnega masla, da so litanije in kvante donele zadušeno in oddaljeno. Z izrazom svetobolja, ki ga ne premore konvencija romantičnih pesnikov, je Polde zavil z očmi od leve proti desni soglavi, nato pa prikimal Perunu v pozdrav. “Drugih še ni?”

“Prvi si,” je odvrnil Perun. “Oziroma, ste. Nikoli se ne navadim, ali naj te nagovarjam v ednini ali množini.”

“Kar v ednini,” je odgovoril Polde. “Pij in Pankracij sta tako zatopljena v medsebojni špetir, da zunanji svet zanju ne obstaja.”

“Kaj neee?” je tedaj pijano zategnil Pij. “Dokler so v zunanjem svetu medica, ol in vino, se še kako dobro zavedam njegove ezgist..., egisten..., eksisnen..., bleh, njegovega obstoja. In trenutno zaznavam, da zunanji svet vsebuje vrč medice v tvojih rokah. Daj požirek, Gromovnik stari.”

“Da mu ne bi,” je zapretil Pankracij, “sicer ti dam petprstno zel poduhati, pa me prav malo briga, če si vrhovni bog ali ne.”



“Če nočeš, da mu dam pijačo, se umakni v senco,” se je zakrohotal Perun.

“Senco?” se je začudil Pankracij in pogledal soglavi.

“Ne štekam,” je rekel Polde.

“Tudi jaz ne,” se je spahnilo Piju.

“Ammm, cikal sem na tisti stari vremenski pregovor, ki se glasi: če Pankraca sonce peče, sladko vince v klet priteče.”

Perun je hotel nadaljevati, a je njegove besede preglasil topot kopit. Na belem jahancu je po nebu na gorsko planoto prijezdil Svetovid, za njim pa so na mogočnih živalskih plečih sedele štiri rusalke in se glasno hihitale. Svetovid je skočil s konja in pozdravil sobogova. “Dober dan.” Nato se je obrnil za devetdeset stopinj v desno in z drugim obličjem na glavi storil isto. To je ponovil še dvakrat, nazadnje pa se je le še zasukal, da je znova gledal v Peruna s prednjim od štirih obrazov, ki so tvorili njegovo glavo.

“Upam, da ne zamerite, če sem si pripeljal spremljevalke,” je pokazal na četvero vodnih vil, ki so oblečene v kopernaste tančice soncu nastavljale bledikavo kožo, kot da se ne bi zavedale nevarnosti sončnih opeklin. Kar se tudi niso, saj za razliko od gozdnih vil, ki so za zaščito pred soncem uporabljale nemočne pastirčke, ki so jih pokrivali z vejevjem, njihova bleda polt ni mogla pordeti zaradi vodne emulzije, ki se je bisernato lesketala v dnevni svetlobi. “Pokličite me, ko bo vol pečen,” je rekel, se umaknil malce proč in se z vsakim obličjem začel temeljito poljubljati s po eno od rusalk na način, ki se ga bo čez stoletja prijelo ime francoski.

“Si je tisti štiriksihtni prasec spet pripeljal nevedne vile, ki padajo na njegovega belega konja?” je vprašala Vesna, ki se je udejanjila izmed zelenih listov grmovja na robu planote in po nesreči z boso nogo stopila v kozlovsko mrhovino. Skremžila se je in se pretvarjala, da se ni zgodilo nič posebnega, medtem ko je iz grma pognal brst, se ji ovil okrog noge in z nje obrisal krvav madež.

“Kaj, si še vedno ne moreš odpustiti, da si tudi sama padla na iste limanice?” se je zakrohotala Morana, ki se je izluščila iz sence kozjega kadavra.

“Kva je, babe, a se bosta pričkale al me bosta raj kušnle?” se je zarežal Radegost, ki je nenadoma sedel za mizo z bokalom medice v rokah.

Perun se je nasmehnil in stopil k volu. Kresni piknik se je lepo razvijal. Bogovi so srborita in glasna druščina, tako da je vse potekalo po pričakovanjih. Z bodalom je zarezal v vola in popihal kos rdečega mesa, ki mu je ostal med prsti. Zasadil je zobe vanj in z užitkom zacmokotal, ko so se mu sokovi pocedili po ustni votlini in po bradi. “Vol je nared!” je zavpil. Pomignil je Radegostu, ki je s svojo sulico zarezal pečeno živali čez trebuh, da so se iz nje vsule klobase, s katerimi je Perun nadeval volov vamp. Padle so na rešetko žara in zacvrčale. Bogovi so se zgnetli k ražnju, kjer je Perun s kleščami nalagal meso na pladnje.

“Tale klobasa je pa en mal čudna,” je rekel Radegost, ko mu je Perun podal njegovo porcijo. “Dolga je, pa na konc ma pet klobasc. Skor kt roka zgleda.”

“Kar tudi je,” se je razlegel hladen glas.

“Veles?” je dahnil Perun. Kresni piknik je bil edini dan v letu, ko sta s svojim smrtnim sovragom sklenila premirje in si namenila prgišče ne preveč prijaznih besed.

“Jaz, ja,” se je zasmejal Veles. “Pa ni samo roka. Celega človeka boste našli razkosanega med klobasami. Žgalna daritev meni je bil. Škoda, da bi šel v nič.”

Nekaj grižljajev, glasnih cmokljajev in zadovoljnih riganj kasneje se je zbrana božanska druščina enoglasno strinjala, da bi bilo res škoda, da bi šel v nič. In prvič po ducatu ducatov let sta bila soglasna tudi Pij in Pankracij.

StricBedanc

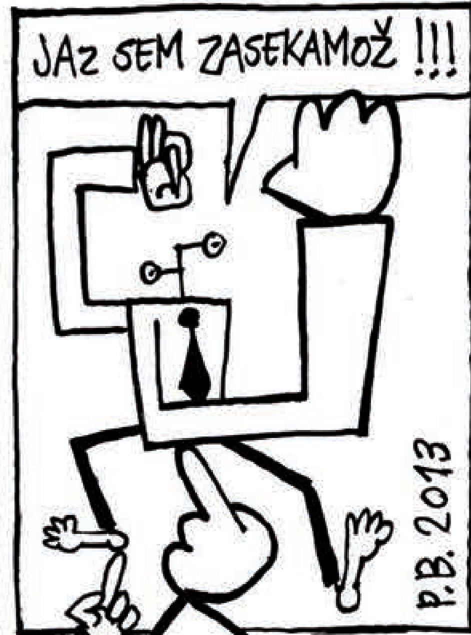

KAJ SE TUKAJ DOGAJA?!?


POBERI SE, NEKAKŠNA OGROMNA POŠAST. JAZ SEM ZASEKAMOŽ.


LE HITRO, ČE NE, SE BOM ŠE RAZHUDIL!


HEJ, TI, PAZI, KJE HODIŠ!!! OH, NE, MOJA ZAVORA NE DELUJE, HA HA HA!


OH, DA, ALI SEM GA ŽE ZGAZIL? OH, NE! KAJ SE DOGAJA?!
KAJ NEKI, HO HO HO!


JAZ SEM ZASEKAMOŽ !!!
P.B. 2013


KAJ SE TUKAJ DOGAJA?
JOKER, GLAVNI JUNAK TE ZGODBE


KAJ SE ZDAJ SPRENEVEDAŠ? POSTANEM ŽIVČEN? ALI PREPRIČATI, DA SI NEKI JE ZDAJ TO


ALI HOČEŠ, DA ME HOČEŠ BEBEC, KAKŠNA PROVOKACIJA?
NA POMOOČ!


PACIFIC RIM
SEC-OPS
Joker


Welcome to
New Leaf
Animal Crossing
Joker